
BACHELORARBEIT

Frau
Sarah Manon Kempen

**Inwiefern sind
Zeichentrickfilme des Studio
Ghibli als Kinderfilme zu
bezeichnen im Vergleich mit
Zeichentrickfilmen von
Walt Disney?**

2014

BACHELORARBEIT

Inwiefern sind Zeichentrickfilme des Studio Ghibli als Kinderfilme zu bezeichnen im Vergleich mit Zeichentrickfilmen von Walt Disney?

Autor:
Frau Sarah Manon Kempen

Studiengang:
Angewandte Medien

Seminargruppe:
AM10wT1-B

Erstprüfer:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:
Jan Schneider, Dipl. Set-Designer

Einreichung:
Mittweida, 02.08.2014

BACHELOR THESIS

In how far can animated films by Studio Ghibli be considered children's films in comparison with animated films by Walt Disney?

author:
Ms. Sarah Manon Kempen

course of studies:
Applied Media Economics

seminar group:
AM10w-T1-B

first examiner:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:
Jan Schneider, Dipl. Set-Designer

submission:
Mittweida, 02.08.2014

Bibliografische Angaben:

Kempen, Sarah Manon:

Inwiefern sind Zeichentrickfilme des Studio Ghibli als Kinderfilme zu bezeichnen im Vergleich mit Zeichentrickfilmen von Walt Disney

In how far can animated films by Studio Ghibli be considered children's films in comparison with animated films by Walt Disney?

2014 - 78 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2014

Abstract

Walt Disney setzte neue Maßstäbe im Bereich der Animation als er den ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm veröffentlichte. Erstmals erzählte ein Zeichentrickfilm eine zusammenhängende und emotionale Geschichte. Auch das Studio Ghibli um Hayao Miyazaki und Isao Takahata produziert Zeichentrickfilme, die sowohl in Japan als auch in der westlichen Welt bekannt und beliebt sind. Mit ihren fantastischen Geschichten, die viel Wert auf die künstlerische Verwirklichung der Vision des Regisseurs legen, werden diese oft mit Walt Disney verglichen.

Noch immer gelten Zeichentrickfilme, vor allem in Deutschland, als Kinderfilme. Auch obengenannte Filmemacher bilden keine Ausnahme. Doch ist diese Einstellung überhaupt gerechtfertigt? Sind Walt Disney Filme und Studio Ghibli Filme wirklich als Kinderfilme zu bezeichnen? Inwiefern unterscheiden sich die beiden Filmschmieden in diesem Aspekt? Was macht ihre Filme aus und was genau macht einen Kinderfilm überhaupt zu einem Kinderfilm?

In Betrachtung der Filme *Pinocchio* von Walt Disney und *Die letzten Glühwürmchen* von Studio Ghibli erschließt sich, dass es sich bei Walt Disney Filmen tatsächlich um Kinderfilme handelt. Jedoch verschweigen diese die Realität und präsentieren Kindern eine harmonische Welt. Die Filme des Studio Ghibli unterscheiden sich alle voneinander und sind nicht ausschließlich für Kinder geeignet. Einige von ihnen sind zu brutal und zu unverständlich für sie. Jedoch zeigen die Filme den Zuschauern die Wahrheit, im Gegensatz zu den Walt Disney Filmen. Es ist somit interessant zu sehen, ob sich Zeichentrick- und Kinderfilme in dieser Hinsicht weiterentwickeln können und in Zukunft nicht mehr miteinander gleichgesetzt werden.

Inhaltsverzeichnis

Bibliografische Angaben:	IV
Abstract	IV
1 Einleitung	1
2 Eigenschaften des Kinderfilms	3
2.1 Allgemeine Definition.....	3
2.2 Angstlust.....	10
2.3 Ergebnisse.....	12
3 Filme von Walt Disney	13
3.1 Charaktere.....	13
3.1.1 Der Held.....	13
3.1.2 Der Schurke.....	14
3.1.3 Der liebenswerte Nebencharakter.....	15
3.2 Themen.....	17
3.2.1 Märchen und märchenhafte Geschichten.....	17
3.2.2 Trennung von Kind und Eltern.....	18
3.2.3 Vermenschlichte Tiere.....	19
3.3 Hintergründe.....	20
4 Walt Disneys Pinocchio: ein Kinderfilm?	24
4.1 Handlung.....	24
4.2 Charaktere.....	25
4.3 Themen.....	27
4.4 Hintergründe.....	29
4.5 Qualifikation als Kinderfilm.....	30
5 Filme des Studio Ghibli	34
5.1 Charaktere.....	34
5.1.1 Der ambivalente Protagonist.....	34
5.1.2 Der bekehrbare Widersacher.....	37
5.1.3 Tiere, Götter und Geister.....	38
5.2 Themen.....	39

5.2.1	Identität und Metamorphose.....	39
5.2.2	Sehnsucht, Nostalgie und eine neue Zukunft.....	41
5.2.3	Natur, Tradition und Technologie.....	42
5.2.4	Fantastische Welten.....	44
5.2.5	Fliegen und Perspektiven.....	45
5.3	Hintergründe.....	46
6	“Die letzten Glühwürmchen”: ein Kinderfilm?.....	49
6.1	Zusammenfassung.....	49
6.2	Charaktere.....	51
6.3	Themen.....	53
6.4	Hintergründe.....	56
6.5	Qualifikation als Kinderfilm	57
7	Fazit.....	62
	Literaturverzeichnis.....	VII
	Anlagen.....	XII
	Eigenständigkeitserklärung.....	XIV

1 Einleitung

Im Jahre 1937 veröffentlichte Walt Disney *Schneewittchen und die sieben Zwerge* in den USA. Es war der erste, abendfüllende Spielfilm der komplett animiert war. Walt Disney schrieb damit Geschichte und prägte das Genre des Zeichentricks. Seine Filme, oft Adaptionen bekannter Märchen und Geschichten, stehen für gute Unterhaltung für Kinder.

Nach dem Erfolg ihres Filmes *Nausicaä aus dem Tal der Winde* im Jahre 1984 gründeten Hayao Miyazaki und Isao Takahata, zusammen mit Producer Toshio Suzuki, ein Jahr später das Studio Ghibli in Japan. Ihre Mission war es, sich auf die Kunst des Filmemachens zu konzentrieren, fernab von großen Konzernen und finanziellen Abhängigkeiten. Aber auch sie wollten gute Zeichentrickfilme für Kinder produzieren.

Auch heute noch werden Zeichentrickfilme, genau wie anderweitig animierte Filme, mit Kinderfilmen gleichgesetzt. Dieses Verständnis gilt vor allem in der westlichen Welt. Die Filme von Walt Disney und Studio Ghibli bilden hierbei keine Ausnahme. Doch ist das überhaupt gerechtfertigt? Sind wirklich alle diese Filme für Kinder geeignet? Diese Frage wird die folgende Arbeit beantworten. Dabei wird keine definitive Einteilung gegeben sondern lediglich eine Orientierungshilfe geboten.

Doch was ist ein Kinderfilm überhaupt? Was macht ihn aus, welche Elemente sind für Kinder attraktiv? Wie weit müssen Kinder geschützt werden und warum? Es gibt keine, wie bei anderen Filmgenres üblich, eindeutige Definition. Demnach wird in dieser Arbeit zunächst eine solche erarbeitet werden, an welcher die Filme der Studios gemessen werden können. Zudem soll geklärt werden, was einen typischen Film von Walt Disney beziehungsweise des Studio Ghibli ausmacht. Mit welchen Figuren und Themen arbeiten sie? Unter welchen Umständen wurden sie gemacht?

Da Studio Ghibli Filme aus Japan stammen, wird auch die dortige Kultur betrachtet. Da jedoch Zeichentrickfilme hauptsächlich in der westlichen Welt als Kinderfilme gelten, wird ausschließlich diese Kultur bei der Eingrenzung von Interesse sein. Einige der Studio Ghibli Filme werden bereits als nicht kindgerecht angesehen, wie bereits die deutschen Altersfreigaben zeigen (*Prinzessin Mononoke* beispielsweise erhielt eine Freigabe ab 12 Jahren). Dennoch werden auch sie in die Beurteilung mit einbezogen werden. Um einen besseren Vergleich zu erhalten, werden nur die Filme des Studio Ghibli in Betracht gezogen, bei denen entweder Hayao Miyazaki oder Isao Takahata

als Regisseur fungierten. Die Gründer des Studio Ghibli vertreten die Mission des Studios und ihre Filme repräsentieren dieses am Besten. Somit belegen ihre Filme, was einen Studio Ghibli Film ausmacht. Weiterhin werden die Filme ausgenommen, die keine zusammenhängende Handlung abgeben, was nur *Meine Nachbarn die Yamadas* betrifft. Bis auf *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, welcher bereits nach den Standards des Studio hergestellt wurde, werden auch die Filme außen vor bleiben, die die Regisseure vor der Gründung des Studio angefertigt haben, wie *Das Schloss des Cagliostro* oder *Goshu, der Cellist*. Gleiches gilt für die Walt Disney Filme. Es werden ausschließlich die Filme in Betracht gezogen, die unter Walt Disney selbst entstanden. Dies umfasst die Filmografie von *Schneewittchen und die sieben Zwerge* bis zu *Das Dschungelbuch*. Ausgenommen sind auch hier Episodenfilme wie *Fantasia* oder *Fröhlich, Frei, Spaß dabei*. Außerdem werden nur Filme, welche der „Meisterwerke“-Reihe angehören und keine Realfilm-Sequenzen, wie *Mary Poppins*, enthalten, betrachtet. Dies gewährleistet eine unverfälschte Sicht auf die Vision von Walt Disney und eine faire Möglichkeit zum Vergleich mit dem Studio Ghibli.

Repräsentativ für die Filme der beiden Studios wird jeweils einer ihrer Filme untersucht werden. Die vorher erworbenen Kenntnisse über Charaktere, Themen und Kriterien von Kinderfilmen werden auf sie angewendet und es wird geprüft, ob sie diese Kriterien erfüllen und als Kinderfilm zu bezeichnen sind. Bei den ausgewählten Filmen handelt es sich um Walt Disneys *Pinocchio* und Studio Ghiblis *Die letzten Glühwürmchen*. Bei beiden Filmen handelt es sich um jeweils den zweiten Film, welchen das Studio produzierte (im Falle von *Die letzten Glühwürmchen* gemeinsam mit *Mein Nachbar Totoro*). Somit waren die Studios schon sicherer in ihrer Umsetzung, allerdings noch nicht vollkommen etabliert. Dies zeigt eine interessante Kombination aus eigenen Moralvorstellungen in Abwägung mit finanziellen Interessen auf. Weiterhin basieren beide Filme auf Romanvorlagen, so dass die Macher ihren eigenen Stil in eine bereits existierende Geschichte verflechten mussten. Somit stellen sie ein gutes Beispiel für ihr jeweiliges Studio dar.

2 Eigenschaften des Kinderfilms

Es gibt keine eindeutige Definition, die Filme als Kinderfilme deklariert. Da es, wie auch bei Filmen für Erwachsenen, die verschiedensten Genres in diesem Bereich gibt, ist es schwierig, Merkmale zu erkennen, die alle Kinderfilme vereinen¹. Im folgenden Kapitel werden wiederkehrende Motive in Kinderfilmen und psychologische Einsichten in die kindliche Weltanschauung zusammengetragen, um zu einer Definition zu kommen.

2.1 Allgemeine Definition

Als Kind wird in dieser Definition eine Person unter zwölf Jahren bezeichnet. Dies hat den Grund, dass mit zwölf bis dreizehn Jahren die Pubertät beginnt und die Person nun mehr als Jugendlicher gilt. Diese haben andere Ansprüche an Filme als Personen unter zwölf Jahren². Generell lernen Kinder mit jeder Altersstufe mehr über ihr Umfeld. Die sogenannte Medienkompetenz entwickelt sich, heißt, das Wissen, wie sie Medien für sich nutzen und wie sie sie handhaben müssen³. Erst im Alter von zwei bis vier Jahren lernen Kinder, dass das, was sie im Fernsehen sehen, nicht echt ist. Bis zu diesem Alter denken sie, dass die Figuren und Handlungen real sind⁴. Das liegt daran, dass sie das für echt halten, was sie unmittelbar sehen und empfinden, demnach halten sie sich beispielsweise für den Mittelpunkt der Welt⁵. Erst später lernen sie, sich in die Gesellschaft einzufügen und eigene Werte für sich zu entwickeln. Ab sechs Jahren können sie einfache Filmhandlungen nachvollziehen, sofern diese ohne Rückblenden und Zeitraffer erzählt werden. Sie lernen, Realität und Fiktion zu unterscheiden⁶. Ab sieben Jahren lernen sie, die Gesamthandlung eines Filmes zu verstehen und können Elemente in ein großes Ganzes einfügen⁷. Mit neun Jahren können Kinder ihre eigenen moralischen Schlüsse ziehen und Personen und ihre Aktionen in Filmen beurteilen. Sie können sich in die Figuren hinein fühlen, jedoch

1 Vgl. Wegener, Claudia: Der Kinderfilm: Themen und Tendenzen. In: Ebbrecht, Tobias / Schick, Thomas (Hg.): Kino in Bewegung – Perspektiven des deutschen Gegenwartsfilms. Wiesbaden 2011, S. 126.

2 Vgl. ebd., S. 129.

3 Vgl. Mikos, Lothar: Medienkompetenz als Erziehungsziel – Jugendschutz und Pädagogik als Partner der Kinder - Einleitung. In: von Gottberg, Joachim / Mikos, Lothar / Wiedemann, Dieter (Hg.): Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997, S. 133

4 Vgl. Völcker, Beate: Kinderfilm – Stoff- und Projektentwicklung. Konstanz 2005, S. 75.

5 Vgl. Lenssen, Margrit / Schorb, Bernd / Theunert, Helga: Wir gucken besser fern als ihr! - Fernsehen für Kinder. München 1995, S. 48f.

6 Vgl. ebd., S. 55.

7 Vgl. Uhlenbrock, Timo: Kinofilme und ihre Altersfreigaben – Eine medienpädagogische Auseinandersetzung. Saarbrücken 2007, S. 66.

auch ihre Distanz wahren.⁸ Ab etwa zehn Jahren haben sie die Fähigkeit erlangt, präzise zwischen Realität und Fiktion unterscheiden zu können⁹.

Die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) hat einige Kriterien aufgestellt, die es ihnen einfacher macht, die Filme hinsichtlich einer Altersfreigabe zu prüfen. Soll ein Film ohne Altersbeschränkung freigegeben werden, so muss darauf geachtet werden, dass Kinder episodisch denken und noch keine langen Handlungen miteinander verbinden können. So können sie schon von Dunkelheit und schnellen Szenenwechseln geängstigt werden. Ist eine solche Angst entstanden, sei es insbesondere durch Gewalt, kann sie nicht alleine wieder abgebaut werden. Somit ist es wichtig, dass sie schnell und positiv aufgelöst wird¹⁰. Die spannenden Momente müssen sich mit entspannenden und positiven abwechseln. Die Charaktere müssen logisch sein und der positive Held soll die Stimmung dominieren. Am Ende steht ein überzeugender, positiver Ausgang¹¹.

Ein Film mit einer Altersfreigabe ab sechs Jahren kann größere Spannungsmomente benutzen, aber diese dürfen nicht zu lange andauern und müssen positiv gelöst werden. Sechsjährige leiden mit den Figuren mit und sind sehr emotional, auch wenn sie ihre Gefühle besser verarbeiten können. Erst ab neun Jahren lernen sie, sich von dem Film zu distanzieren¹². Die Handlung kann schneller aber dennoch episodisch erzählt sein. Der Held muss nicht das tragende Gewicht des Filmes sein, dennoch muss er klar vom Bösewicht abgegrenzt sein. Auch hier ist ein positiver Ausgang nötig, wenn auch nicht so überschwänglich wie bei einer niedrigeren Freigabe¹³.

„Ein Kinderfilm ist ein Film für Kinder.“¹⁴ Dies fasst die grundlegende Idee eines Kinderfilmes zusammen. Das Genre Kinderfilm wird vor allem durch seine Zielgruppe definiert. Wer einen Kinderfilm macht, muss ganz besonders Rücksicht auf diese Zielgruppe geben und sich an bestimmte Regeln halten. Ein Kinderfilm muss für Kinder ansprechend sein, weshalb Filme die von vornherein für diese Zielgruppe vorgesehen waren am Besten als Kinderfilme bezeichnet werden können.

Zuerst muss Kindheit als eine eigenständige Altersstufe verstanden werden, mit ihren eigenen Problemen und eigenen Werten. Kindheit beschreibt nicht einfach den Weg

8 Vgl. ebd., S. 82.

9 Vgl. Twele, Holger: Horrorfilme für Kinder? In: Exner, Christian / Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.): Von wilden Kerlen und wilden Hühner - Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburg 2012. S. 250.

10 Vgl. Uhlenbrock 2007, S. 20f.

11 Vgl. FSK Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH: Altersfreigaben für Filme. http://www.fsk.de/media_content/2010.pdf [Zugriff vom 09.07.2014], S. 6-8.

12 Vgl. Uhlenbrock 2007, S. 21.

13 Vgl. FSK 2011, S. 6-8.

14 Völcker 2005. S. 37.

zum Erwachsenwerden. Wichtig sind nicht die Chancen, die sie als Erwachsene einmal haben könnten, sondern die Lebenschancen, die sie jetzt gerade als Kind haben. Es ist eine Altersstufe, die noch von verschiedenen Pflichten abgeschirmt wird (wie das Steuern zahlen oder arbeiten zu gehen). Somit sind sie abhängig von einer erwachsenen Person. Es ist weiterhin eine Phase der Unsicherheit und Neufindung. Somit ist es wichtig, dass sie Hilfe in ihrer Entwicklung erhalten. Deshalb legen Filme für Kinder nicht nur darauf Wert, dass sie Kindern nicht schaden, sondern auch auf die Vermittlung einer pädagogisch wertvollen Nachricht¹⁵. Ein großes Problem ist, dass Kinderfilme von Erwachsenen gemacht werden. Diese bedienen sich bei der Gestaltung vor allem an eigenen Erinnerungen an die Kindheit, welche oft von Sehnsüchten nach der paradiesischen Freiheit der Kinder durchzogen sind. Sie haben die Vorstellung einer Kindheit, in der Kinder sich ungebunden und glücklich entfalten können. Kinder haben aber oft eine ganz andere Sichtweise auf die Welt, sind beispielsweise primär an der Zukunft orientiert¹⁶. Weiterhin gehört zu der Vorstellung von Kindheit Fantasie, Realitätsfremdheit und eine schützenswerte Unschuld, die irgendwann verloren werden muss¹⁷. Aber gerade wegen dieser Vorstellungen, die oft in Filme eingebunden werden, spiegeln Kinderfilme nicht nur ein Bild der Kindheit wieder, sondern schaffen es auch, sie entscheidend zu prägen¹⁸.

Kinderfilme können nur in Genres funktionieren, welche Kinder verstehen. Romantische Komödien oder Psychothriller können sie nicht nachvollziehen, da sie sich noch nicht mit den behandelten Konflikten auseinander setzen mussten. Die Themen, die in Kinderfilmen behandelt werden, müssen direkt an ihre eigenen Wertevorstellungen und Probleme anschließen¹⁹. Dazu gehören Ereignisse wie neue Freundschaften schließen, Anerkennung der Eltern und Treue²⁰. Kinder mögen es, wenn sie sich kompetent fühlen und Handlungen begreifen²¹. Doch auch Ängste zeigen die Filme immer wieder auf, vor allem die Angst des Verlassenwerdens und Alleinseins ist elementar²². Da Kinder Angst vor dem Erwachsenwerden haben, fürchten sie sich

15 Vgl. Baacke, Dieter: Kevin, Wayne und andere – Kinder und ästhetische Erfahrung. In: von Gottberg et al. 1997, S. 13ff.

16 Vgl. Felsmann, Klaus-Dieter: Kinderfilm und Jugendschutz. In: Schäfer, Horst / Wegener, Claudia (Hg.): Kindheit und Film – Geschichte, Themen und Perspektiven des Kinderfilms in Deutschland. Konstanz 2009, S. 147.

17 Vgl. Stewen, Christian: The Cinematic Child – Kindheit in filmischen und medienpädagogischen Diskursen. Marburg 2011, S. 71.

18 Vgl. Wegener 2011. S. 121.

19 Vgl. Schäfer, Horst / Wegener, Claudia (Hg.): Kindheit und Film – Geschichte, Themen und Perspektiven des Kinderfilms in Deutschland. Konstanz 2009, S. 11.

20 Vgl. Verst, Ludger: Runder Tisch Qualitätsfernsehen für Kinder. In: von Gottberg et al. 1997, S. 275.

21 Vgl. Dr. Götz, Maya: Wenn Kinder fernsehen. In: von Gottberg, Joachim (Hg.): Kinder vor der Kiste – Was sie sehen und wie sie damit umgehen. Konstanz 2009, S. 24.

22 Vgl. Fischer, Gabriele: Fernseh motive und Fernsehkonsum von Kindern – Eine qualitative Untersuchung zum Fernsehalltag von Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren. München 2000, S. 53.

davor, bei diesem Prozess alleine gelassen zu werden²³. Kinder suchen in Filmen weiterhin das, was ihnen im Leben verborgen bleibt. Sie suchen Grenzerfahrungen und die Gefahr, denn diese stehen für Selbstbewusstsein, Freiheit und Rücksichtslosigkeit. Es sind Sehnsüchte, die durch den reglementierten Alltag durch die Erwachsenen kaum bedient werden²⁴. Kinder projizieren ihre eigenen Wünsche in Filme hinein und suchen nach Orientierung²⁵. Sie suchen in Filmen nach Lösungen für ihre eigenen Probleme und wollen sehen, wie die Charaktere sie bewältigen. Deshalb ist ein Protagonist, mit dem das Kind sich identifizieren kann, so wichtig²⁶.

Der Hauptcharakter eines Kinderfilmes ist zumeist selber ein Kind. So ist es auf dem gleichen Stand wie der kindliche Zuschauer und dieser kann sich darin erkennen. Eine Ausnahme bilden Erwachsene, die wie Kinder handeln, ihre Weltanschauungen teilen und genau so von erwachsenen Pflichten ausgenommen sind wie Kinder selbst²⁷. Der Hauptcharakter wird vor ein Problem gestellt, für dessen Lösung seine Erfahrungen nicht ausreichen. Somit muss er sich etwas Neues einfallen lassen und sich persönlich weiter entwickeln. Ein wichtiges Handlungselement ist somit eine Reise, die der Protagonist unternimmt. Dies kann eine metaphorische sowie eine tatsächliche Reise sein. Jedoch ist ihnen gleich, dass sie wieder an ihren Ausgangsort zurückführt und der Protagonist währenddessen etwas gelernt hat. Er ist erwachsener geworden und hat eine Art Initiationsritual erfahren²⁸. Vor Beginn der Reise findet sich der Protagonist in einer Welt wieder, wo es oftmals keinen Platz für ihn gibt. So wird Wendy aus *Peter Pan* oft geraten, sich erwachsener zu verhalten. Sie soll ein eigenes Zimmer bekommen und keine Kindermärchen mehr erzählen. Dem Protagonisten wird das Gefühl gegeben, klein und schwach zu sein. Um der von Erwachsenen dominierten Welt zu entkommen, flieht der Protagonist in eine Fantasiewelt, wo zunächst alles seinen Wünschen entspricht²⁹. Doch auch hier treten Probleme auf, mit dem Unterschied, dass nur die Entscheidungen des Protagonisten diese lösen können. So muss er nun die Figur des Vorbildes einnehmen, welches in seiner Welt von den Erwachsenen verkörpert wird. Der Protagonist gewinnt an Reife, da er Verantwortung für die Gesellschaft übernimmt. Allerdings tut er dies freiwillig, denn: „Erwachsen sein, heisst selbstständig zu handeln“³⁰. Das Ziel muss für den Protagonisten wichtig sein. Etwas muss auf dem Spiel stehen und er muss ein fundamentales Verlangen haben,

23 Vgl. Wolf, Lothar: Die Medienkompetenz von Erzieher/innen und von Kindern oder: wer erzieht wen. In: von Gottberg et al. 1997. S. 164.

24 Vgl. Exner et al. 2012. S. 9.

25 Mikos, Lothar: Kinder und Medien - Annäherungen. In: von Gottberg, et al. 1997, S. 61f.

26 Vgl. Lenssen, Margrit: Qualitätskriterien für das Kinderfernsehen. In: von Gottberg et al. 1997, S. 242

27 Vgl. Völcker 2005. S. 41ff.

28 Vgl. Stewen, Christian: (Un)Möglichkeiten des Kinderfilms. In: Exner et al. 2012. S. 41ff.

29 Vgl. Stewen 2011, S. 29ff.

30 Ebd., S. 45.

dies zu erreichen. Nur deshalb kann er über sich hinaus wachsen und sich weiterentwickeln³¹. Auf diese Weise kann das Problem am Ende der Reise gelöst werden. Der Protagonist weiß, dass er an seinen Ausgangspunkt zurückkehren muss und die Fantasiewelt keine Option für ein weiteres Leben ist³². Am Ende sind seine Probleme nicht restlos gelöst, aber die Perspektive auf die Sachlage hat sich geändert. Er kann jetzt anders an die Konflikte herangehen³³. Der Protagonist hat die Umstände akzeptiert und kann einen Sinn dahinter erkennen³⁴. Das ist einer der wichtigsten Punkte eines Kinderfilmes: der Hauptcharakter muss eine Entwicklung durchlaufen und erwachsener und reifer werden. Am Ende des Filmes muss er an Erfahrung gewonnen und sich weiterentwickelt haben. Dies kann nur dadurch geschehen, dass der Protagonist diesen Konflikt aus eigener Kraft meistert. Er darf ihm nicht abgenommen werden³⁵. Wichtig ist, dass am Ende ein positiver Ausgang, ein „Happy End“ steht. Kinder wollen sehen, wie ein Charakter seinen Konflikt löst und gestärkt daraus hervorgeht³⁶. Sollte dies nicht gegeben sein, können sie selbst nichts daraus lernen und haben das Gefühl, auch ihre Probleme nicht meistern zu können. Ganz wichtig ist, dass der Protagonist an dem Konflikt wächst und nicht an ihm scheitert. Wenn das Selbstvertrauen des Protagonisten schwindet und er als gebrochener Charakter aus dem Film herausgeht, so kann sich das auch auf den kindlichen Zuschauer übertragen und bei ihm negative Folgen hervorrufen³⁷. Die Charaktere dürfen jedoch nicht durchgehend erfolgreich sein und müssen auch über Probleme verfügen, die nicht dauerhaft aus der Welt zu schaffen beziehungsweise nicht einfach zu lösen sind. Das liegt daran, dass dies auch in der Wirklichkeit zutrifft. Auf die Dauer verlieren Kinder bei solchen Charakterdarstellungen das Selbstbewusstsein und werden deprimiert³⁸.

Einhergehend mit den Eindrücken, die Charakterdarstellungen bei den Kindern hinterlassen, stellt sich die Frage, was man Kindern überhaupt zumuten kann. Oftmals werden Kindern nur die Ereignisse in Filmen gezeigt, die Ursachen und die Folgen dessen jedoch selten. Somit haben sie keine Möglichkeit, ihre Identifikationsfigur einzuschätzen und sich eine Meinung über sie zu bilden³⁹. Dabei haben Kinder ein großes Gerechtigkeitsempfinden. Bleiben jedoch die Taten des Helden unreflektiert und ohne Folgen (z.B. bei der Ausübung von Vergeltung, die sich über den

31 Vgl. Völcker 2005, S. 63.

32 Vgl. ebd., S. 44ff.

33 Vgl. Stiletto, Stefan: Filmische Reisen ins Grenzgebiet: Angst im Kinderfilm. In: Exner et al. 2012, S. 234.

34 Vgl. Stewen 2011, S. 46f.

35 Vgl. Völcker 2005, S. 40ff.

36 Vgl. Wegener, Claudia: Einführung: Filmbildung und Praxis. In: Wegener, Claudia / Wiedemann, Dieter (Hg.): Kinder, Kunst und Kino – Grundlagen zur Filmbildung aus der Filmpraxis. München 2009, S. 19.

37 Vgl. Völcker 2005, S. 45.

38 Vgl. Ewald, Silke: Bube-Dame-Joker – was bin ich? In: von Gottberg et al. 1997, S. 312.

39 Vgl. Wiedemann, Dieter: Kinder an die Fernbedienung! In: von Gottberg et al. 1997, S. 41.

Rechtsstaat stellt und als gerechtfertigt angesehen wird) so wirkt dies verwirrend auf Kinder und kann dazu führen, dass sie dieses als gerecht akzeptieren. Es ist weiterhin wichtig, dass der kindliche Zuschauer keine Chance hat, sich mit dem Täter, dem Bösen, zu identifizieren⁴⁰. Deshalb sind Märchen für Kinder leicht zu verstehen. Die klare Abgrenzung zwischen Gut und Böse ist für Kinder einfach nachzuvollziehen⁴¹. Die Welten sind fantasievoll und überschaubar, die Charaktere sind oft klischeebeladen und niemals ambivalent⁴². Dabei kann die idyllische und einfache Darstellungsweise sogar schädlich für Kinder sein. Geschehnisse und Konflikte werden oft vereinfacht und verharmlost, um sie kindgerecht zu halten. Die Filme sind frei von belastenden Darstellungen⁴³. Jedoch sollten Kinder nicht vor der Realität und vor Bösem geschützt werden. Schließlich leben sie nicht in einer abgeschirmten Welt⁴⁴. Sie machen ständig neue Erfahrungen, teilweise werden sie auch in jungen Jahren mit schwierigen Themen konfrontiert. Sie haben oft Fragen zu diesen Themen, da sie selbst wenig Kenntnisse von der Welt haben⁴⁵. Kinderfilme sollen an diese Erfahrungen und den Lernprozess anknüpfen. Ist die Geschichte zu niedlich oder erscheint die Moral wichtiger als die Handlung, kann dies für Kinder sogar langweilig werden⁴⁶. Somit kann ein Film auch ernste Themen behandeln und einen traurigeren Ausgang haben, sofern der Protagonist trotzdem eine positive Erkenntnis gewonnen hat⁴⁷. Jedoch müssen trotzdem der Wissenshorizont und die Gefühle der Kinder beachtet werden. So können beispielsweise nur begrenzt Stilmittel, die der Narration dienen, eingesetzt werden. Mehrere Erzähler oder wechselnde Zeitebenen, Rückblenden und Handlungen auf verschiedenen Ebenen können Kinder beispielsweise noch nicht nachvollziehen. Für sie muss der Film geradlinig und episodisch sein⁴⁸. Die Filme dürfen den Kindern nicht schaden oder sie in ihrer Entwicklung beeinträchtigen. Dies ist auch ein Punkt, den die FSK, mit Blick auf das Jugendschutzgesetz, prüft⁴⁹. Die Aufgabe des Kinderfilmes ist es, den Kindern neue Einblicke zu gewähren, sie „konstruktiv zu irritieren – ohne zu ängstigen oder zu stark zu verunsichern“⁵⁰. Ein besonderer Blick gilt hier der Gewalt in Kinderfilmen. Diese kann durchaus vorkommen, jedoch darf sie nicht überwiegen. Gewaltreiche Momente müssen schnell positiv aufgelöst werden und sich so mit entspannenden Szenen abwechseln. So

40 Vgl. Uhlenbrock 2007, S. 29.

41 Vgl. Stewen 2012, S. 42.

42 Vgl. Völcker 2005, S. 38.

43 Vgl. Exner et al. 2012, S. 9.

44 Vgl. Völcker 2005, S. 45.

45 Vgl. Blothner, Dirk: Zur Kulturpsychologie des Kinderfernsehens. In: von Gottberg et al. 1997, S. 193-196.

46 Vgl. Völcker 2005, S. 45ff.

47 Vgl. Koebner, Thomas; Kümmerling-Meibauer, Bettina: Filmgenres Kinder- und Jugendfilm. Stuttgart 2010, S. 19

48 Vgl. Exner 2012, S. 13.

49 Vgl. Uhlenbrock 2007, S. 20.

50 Wegener 2011, S. 122.

können Kinder sich aus der Handlung zurückziehen und sich beruhigen⁵¹. Auch muss man Gewalt in der Gesamtdarstellung sehen, soweit Kinder dies schon in Betracht ziehen können⁵². Kommt Gewalt vor, so muss diese auf eine glaubhafte Weise in die Handlung mit eingebunden und thematisiert werden, so dass Kinder die Gewalt nachvollziehen können. Innerhalb des Filmes muss sie diskutiert und ihre Hintergründe erläutert werden. Sie kann nicht alleine stehen, als sei sie ein Element, was zur Unterhaltung eingesetzt wird. Die Motive und Ursachen müssen erklärt werden⁵³. Gewalt ist hier nicht ausschließlich als Körperverletzung zu verstehen. Auch psychische Gewalt, Gewalt durch Unternehmen und ihr Einfluss auf eine Person, Naturkatastrophen und zerstörerische Mächte gehören dazu. Ebenso gibt es die absichtliche und unabsichtliche Gewalt, wie die Gewalt, die passiv oder aktiv passiert. Wichtig ist zu unterscheiden zwischen Gewalt, die einem Selbstzweck dient und beliebig scheint, und der Gewalt, die eingesetzt wird, um einen Zweck zu erfüllen. Ersteres wird wegen obengenannten Gründen keine Jugendfreigabe erhalten. Auch darf der Film nicht der Verherrlichung der Gewalt dienen, sondern sollte sie eher unterbinden und von ihrer Anwendung abhalten⁵⁴.

Bei Kinderfilmen ist der wohl wichtigste Punkt die Distanz zur Realität. Es ist wichtig, dass Kinder den Film als fiktiv erkennen und ihn von der Realität zu unterscheiden wissen. Da dies für jüngere Kinder noch nicht möglich ist⁵⁵ ist besondere Vorsicht geboten. Kommt Kindern etwas Gruseliges in Filmen als real vor, so ruft es Angst und Betroffenheit hervor, die sie selbst noch nicht verarbeiten können⁵⁶. Eine weitere Gefahr bietet jedoch auch die Entfremdung der Realität. Wird eine Situation dargestellt, die den Kindern glaubhaft erscheint, aber verzerrt ist, so bekommen sie eine falsche Ansicht der Realität. Beispielsweise ist es möglich, dass sie alle Tiere als liebenswürdig und treu einschätzen, weil sie dies in Filmen gesehen haben. Dass manche Tiere jedoch auch eine Gefahr darstellen können, wird ihnen nicht vermittelt⁵⁷.

Dies ist der Grund, warum oft auf Fantasiegeschichten und Zeichentrickfilme zurückgegriffen wird. In Geschichten rund um Fantasie fällt es den Kindern leichter, diese als erfunden zu begreifen. Dieser Effekt wird in animierten Filmen noch verstärkt. Durch die Animation wird eine weitere Distanz zwischen das Geschehen und die Kinder gebracht. Die Charaktere und Handlungen existieren nicht wirklich und sind

51 Vgl. Uhlenbrock 2007, S. 26f.

52 Vgl. Kapitel 2.1, S. 3.

53 Vgl. ebd., S. 54.

54 Vgl. ebd., S. 45f.

55 Vgl. Kapitel 2.1, S. 3f.

56 Vgl. ebd., S. 53.

57 Vgl. Tulodziecki, Gerhard: Erziehung und Bildung im Medienzusammenhang. In: von Gottberg et al. 1997, S. 181f.

demnach nicht echt⁵⁸. Die Darstellungen gleichen der Realität nicht mehr und sind ihr so fern, dass Kindern eine Abgrenzung leichter fällt⁵⁹.

Gerade weil dem so ist, werden Animationsfilme immer noch mit Kinderfilmen gleichgesetzt⁶⁰. Kinder identifizieren Animationsfilme sofort als für sie bestimmt, da sie schon immer diese Filme gesehen haben⁶¹. Nicht unbeteiligt an dieser Tendenz ist Walt Disney. Als er anfang, Zeichentrickfilme zu machen, hatte er keinerlei Konkurrenz. Bei seinen Geschichten handelte es sich oftmals um Märchen oder Geschichten mit märchenähnlicher Struktur, welche auf das kindliche Weltbild zugeschnitten waren. Somit fiel die Gleichsetzung mit Kinderfilmen leicht⁶². Auch heute werden längere Zeichentrickfilme nach dem von Walt Disney vorgemachten Konzept realisiert:

„[...] eine einfach strukturierte und schnell zu verstehende Handlung, die von einem überschaubaren Ensemble getragen wird; bis ins Detail ausgearbeitete Nebenfiguren, deren Aufgabe es ist, meist komische, aber auch tragische Elemente in die Nebenhandlung mit einzuweben; kurze, klare Dialoge; Gesangs- und Tanzeinlagen, die die Handlung unterhaltsam unterbrechen.“⁶³

Der Begriff „Disneyfizierung“ taucht oftmals auf. Er steht dafür, dass die gruseligen Elemente aus den Geschichten entfernt werden und eine überglückliche, friedliche Atmosphäre vermittelt wird⁶⁴, obwohl dieses nicht den realen Lebensumständen von Kindern entspricht⁶⁵.

2.2 Angstlust

Das Prinzip der sogenannten Angstlust ist bei der Entwicklung von Kindern allgegenwärtig und lässt sich auch im Bereich der filmischen Umsetzung anwenden. Die Psychologin Gertraud Finger hat sich eingehend mit dem Thema beschäftigt.

Laut ihr setzen Kinder sich freiwillig großer Angst und Bedrohung aus, in Erwartung, dass die Situation positiv aufgelöst wird. Sie mögen den Nervenkitzel der damit einher geht und können so die anschließende Freude noch besser genießen. Oft beschwerten sich Eltern, dass bestimmte Filme zu gruselig für Kinder sind. Dies muss allerdings

58 Vgl. Napier, Susan J.: *Anime From Akira to Princess Mononoke – Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York 2001, S. 167.

59 Vgl. Uhlenbrock 2007, S. 53.

60 Vgl. Vollbrecht, Ralf: *Kultureller Weltblick – Anime und Manga*. In: Schäfer et al. 2009, S. 185.

61 Vgl. Völcker 2005, S. 32f.

62 Vgl. Koebner et al. 2010, S. 15.

63 Gerdes, Julia: *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. In: Koebner, Thomas; Kümmerling-Meibauer, Bettina: *Filmgenres Kinder- und Jugendfilm*. Stuttgart 2010, S. 36.

64 Vgl. Stiletto 2012, S. 236.

65 Vgl. Kapitel 2.1, S. 8.

nicht unbedingt der Fall sein, da die Angstlust hier zum Tragen kommt. Durch die Konfrontation von Ängsten lernt das Kind, seine Ängste abzubauen. Es lernt seine Grenzen kennen und mutiger zu werden⁶⁶.

Eine Voraussetzung ist, dass die Situation in dem Film positiv aufgelöst wird. Sonst kann das Kind seine Angst nicht abbauen, da die Auflösung zu seinem Nervenkitzel fehlt und nur die Angst bleibt. Mit einer entspannenden Szene können die Kinder sich selber aus dem Geschehen zurückziehen und sich beruhigen. Erwachsene können dies auch bei spannenden Szenen. Sie können sich in Erinnerung rufen, dass es sich „nur“ um einen Film handelt und sich somit emotional davon distanzieren. Diese Fähigkeit haben Kinder noch nicht. Ruhige Szenen können zum Beispiel ein Gespräch, eine Landschaftsansicht oder einfach das Lachen über einen Witz sein⁶⁷.

Es gibt auch Fälle, in denen Kinder verängstigt aus angeblichen Kinderfilmen geführt werden. Dies bedeutet nicht zwangsläufig, dass diese allgemein zu gruselig für Kinder sind. Denn bei der Angstlust sind, laut Finger, folgende Voraussetzungen wichtig und zu beachten:

1. Die Angst machende Situation wurde von dem Kind selbst gewählt, es setzt sich ihr freiwillig ohne den Einfluss von anderen aus.
2. Sie wissen, dass die Situation einen positiven Ausgang hat.
3. Sie genießen die Spannung und den Nervenkitzel, der damit einher geht.
4. Sie fühlen sich stark, weil sie die Angst aushalten oder selber etwas dagegen unternehmen können⁶⁸.

Auch wenn der Film positiv ausgeht und das Kind vergnügt ist, heißt das nicht zwangsläufig, dass es das Erlebnis verarbeitet hat. Es ist deshalb, vor allem bei kleineren Kindern, wichtig, dass es die Gelegenheit hat, zur Ruhe zu kommen, die Situation zu verarbeiten und auch darüber zu sprechen. Deshalb ist es durchaus von Vorteil, dass ein Erwachsener beim Konsum des Filmes anwesend ist, der dem Kind bei der Verarbeitung und dem Verstehen der Situation helfen kann⁶⁹. Denn manchmal können Kinder ihre eigenen Grenzen nicht einschätzen. Somit kann der Erwachsene entscheiden, was er dem Kind zumuten möchte. Er trägt damit die Verantwortung, dem Kind bei dem Verstehen des Filmes zu helfen⁷⁰.

66 Vgl. Finger, Gertraud: Brauchen Kinder Ängste? - Wie Kinder an ihren Ängsten wachsen. Stuttgart 2004, S. 29.

67 Vgl. Völcker 2005, S. 76.

68 Vgl. Finger 2004, S. 31.

69 Vgl. Finger 2004, S. 30.

70 Vgl. Felsmann 2009, S. 151.

2.3 Ergebnisse

Wie das vorherige Kapitel gezeigt hat, sollte ein Kinderfilm Kinder bei ihrer Entwicklung und Orientierung in der Welt unterstützen. Deshalb zeichnen folgende Aspekte ihn aus:

1. Eine episodische und geradlinige Handlung, die Kinder nachvollziehen können
2. Eine Handlung, die sich auf Augenhöhe der Kinder befindet und sich mit ihren Werten, Wünschen und Ängsten auseinander setzt
3. Eine identifizierbare Hauptfigur, die kindliche Werte vertritt und dem Guten zugeordnet ist, allerdings auch nachvollziehbar ist
4. Eine Reise, die der Protagonist durchläuft. Am Ende dieser ist er erwachsener geworden und kann durch eigene Stärke den Konflikt lösen. Er darf nicht scheitern und an Selbstvertrauen verlieren sondern muss eine Erkenntnis gewonnen haben
5. Ein „Happy End“ oder zumindest ein positiver, mutmachender Ausgang
6. Eventuelle Gewalt muss sinnvoll in die Handlung mit eingeflochten sein und schnell aufgelöst werden. Spannende Momente müssen sich mit entspannenden Momenten ablösen.
7. Eine klare Trennung zwischen Realität und Fiktion, die auch das Kind ziehen kann und somit die Distanz zum Film wahren kann.

In der folgenden Analyse wird nun anhand dieser Aspekte geprüft, ob die ausgewählten Filme tatsächlich als Kinderfilme zu deklarieren sind oder nicht.

3 Filme von Walt Disney

„Schneewittchen und die sieben Zwerge“ basiert auf einem bekannten Kindermärchen der Gebrüder Grimm. Als Walt Disney diese Geschichte für den ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm der Welt festlegte, setzte er damit den Grundstein für alle kommenden Zeichentrickfilme. Er produzierte Adaptionen von Märchen und Kinderbücher, perfekt für den kindlichen Zuschauer aufbereitet. Somit ist Walt Disney auch maßgeblich dafür verantwortlich, dass Zeichentrickfilme automatisch den Ruf eines Kinderfilmes innehalten. Sein Name wurde ein Qualitätsgarant für gute Kinderfilme. Obwohl Walt Disney selbst nie Regie bei einem Film führte, behielt er doch die künstlerische Kontrolle. Somit vereinen alle „seine“ Filme gewisse, wiederkehrende Themen und Charaktere.

3.1 Charaktere

3.1.1 Der Held

In Walt Disney Filmen gibt es nur einen einzigen Helden, doch dieser ist durch und durch positiv besetzt. Auch wenn er viele Helfer hat, agiert er doch als alleiniger Held der Geschichte⁷¹. Bei dem Helden handelt es sich um eine ansprechende, attraktive Person, beispielsweise um eine Prinzessin wie Dornröschen aus dem gleichnamigen Film⁷². Diese sind gutherzig und stets darauf bedacht, das Richtige zu tun. Sie erscheinen somit unfehlbar und zeigen keinerlei Schwächen⁷³. Der Held zeigt oft eine Naivität und Weltfremdheit auf⁷⁴. So können sie das offensichtlich Böse nicht als Dieses erkennen wie beispielsweise das gutmütige Schneewittchen, das den Apfel der bösen Königin in der Form der Hexe annimmt. Bei erwachsenen Figuren ist dies oft auf ihre unendliche Güte zurückzuführen und darauf, dass sie oft abgeschottet von der Außenwelt leben. So haben sie die gleichen Wertevorstellungen wie Kinder, welche in Walt Disney Filmen, wie auch in der Realität, noch so wenig Lebenserfahrung haben, dass sie nicht wissen, wie sie sich in einer Situation richtig verhalten sollen. Zusätzlich

71 Vgl. Platthaus, Andreas: Von Mann & Maus - Die Welt des Walt Disney. Berlin 2001, S. 82.

72 Vgl. Bichler, Michele: Anime sind anders - Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien. Marburg 2004, S. 41.

73 Vgl. ebd., S. 229

74 Vgl. Gerdes 2010, S. 37.

zu Kindern und kindlichen Erwachsenen sind die Filme besonders auf Tiere spezialisiert. Diese zeigen jedoch alle Eigenschaften, die ihre menschlichen Ebenbilder auch haben, wie das Rehkitz Bambi im gleichnamigen Film⁷⁵. Auch ist der Held typischerweise ein armer Waise⁷⁶. Der Held ist niemals ambivalent sondern immer als eindeutig positiv zu identifizieren⁷⁷. So weiß der kindliche Zuschauer, mit wem er sympathisieren sollen. Er weiß genau, wie der Held handeln wird und kann sich darauf verlassen. Es gibt keine Gefahr, dass der Held plötzlich böse wird⁷⁸. Der Held kann am Ende des Filmes seine Probleme lösen, indem er Vertrauen in sich hat, Mut und Fleiß beweist und mit positivem Blick in die Zukunft sieht⁷⁹. Er kann sich seinen Wunschtraum am Ende des Filmes erfüllen, zumeist findet er die große Liebe⁸⁰. Der Bösewicht wird immer besiegt und am Ende herrscht vollkommene Harmonie. Oft ist eine Frau die Heldin eines Filmes und muss Stärke beweisen. Dennoch weiß sie immer, dass ihr die Rolle der Hausfrau, Ehefrau und Mutter zugeschrieben ist. Sie muss sich vor einem Mann verantworten und sehnt sich oft sogar nach einem Ehemann. Sie wird niemals selbst kämpfen sondern ist von ihm abhängig⁸¹.

Die Helden bleiben im Vergleich mit den anderen Charakteren sehr farblos und sind austauschbar, da sie alle die gleichen Werte und Moralvorstellungen haben⁸². Reale Probleme werden außer Acht gelassen oder verniedlicht. Da die Helden somit, abgesehen von dem Hauptkonflikt, keine alltäglichen Probleme haben müssen sie ihr Leben auch nie hinterfragen und dem Zuschauer wird dies damit auch abgenommen⁸³.

3.1.2 Der Schurke

Der Bösewicht ist klar als dieser zu identifizieren. Im Gegensatz zum Helden ist er zumeist unansehnlich. Ihn zeichnen markante, scharfe Gesichtszüge und böse funkelnde, schmale Augen aus. Seine bedrohliche Stimme strotzt vor Hinterhältigkeit, er spricht Drohungen aus und lacht beängstigend. Er fügt anderen gerne Schmerzen zu, ist selbstbezogen und verfolgt ein niederträchtiges Ziel⁸⁴. Er trägt meistens dunkle Farben, um seine Bedrohlichkeit zu unterstreichen wie beispielsweise Cruella de Vil

75 Vgl. Kapitel 3.2.3, S. 19.

76 Vgl. Kapitel 3.2.2, S. 18.

77 Vgl. Platthaus 2001, S. 98

78 Vgl. Bichler 2004, S. 98.

79 Vgl. ebd., S. 48.

80 Vgl. ebd., S. 228

81 Vgl. Bichler 2004, S. 233.

82 Vgl. Schickel, Richard: Disneys Welt - Zeit, Leben, Kunst & Kommerz des Walt Disney. Aus dem Englischen von Christian Quatmann. Berlin, 1997, S. 277f.

83 Vgl. Bichler 2004, S. 48.

84 Vgl. ebd., S. 227.

aus *101 Dalmatiner*. Er bildet den Gegenpol zum Helden und stellt ihm das Hauptproblem, welches dieser lösen muss.

Als Motive des Schurken sind beispielsweise Rache, wie Kapitän Hook in *Peter Pan*, oder Herrschaft, wie zum Beispiel die böse Königin aus *Schneewittchen und die sieben Zwerge*, zu nennen. Um sein Ziel zu erreichen, muss er den Helden erst überwinden. In manchen Fällen ist es auch sein einziges Ziel, den Helden zu besiegen, was als Grund oft seine menschliche beziehungsweise tierische Natur ist. Als Beispiel hierfür zu nennen seien der Tiger Shir Khan aus *Das Dschungelbuch*, der das Menschenkind Mowgli fressen will. Teils möchte er dies aus reinem Vergnügen tun wie Madam Mim aus *Die Hexe und der Zauberer*. In wenigen Fällen tritt der Bösewicht gar nicht auf und bleibt gesichtslos, wie in *Bambi*. Dort ist der Mensch der Gegenspieler, welchen der Zuschauer niemals sieht.

Für seine Taten empfindet der Schurke keine Reue und scheint gewissenlos. Somit fällt es dem Zuschauer leicht, Abneigungen gegen ihn zu entwickeln. Es fällt dem kindlichen Zuschauer einfacher, Sympathien für den Helden zu entwickeln und mit ihm mitzufiebern. Sie wissen, dass der Bösewicht rein böse ist und nicht bekehrt werden kann⁸⁵.

Der Bösewicht unterschätzt den Helden in seinen Fähigkeit und kann so besiegt werden⁸⁶. Der Film endet mit seinem Tod oder endgültigen Verschwinden, welches jedoch niemals explizit in seinen Einzelheiten dargestellt wird.

Im Gegensatz zum Helden, wirkt der Bösewicht wie der eigentliche Star des Filmes. Er nimmt riesige Dimensionen an, gepaart mit dramatischen Auftritten so dass sie sofort als Augenfang fungieren⁸⁷.

3.1.3 Der liebenswerte Nebencharakter

Der wichtigste Charakter in allen Walt Disney Filmen ist jedoch eine liebenswerte und komische Nebenfigur. Dies begriff Walt Disney bereits nach der Veröffentlichung von *Pinocchio*. Die Grille Jiminy existiert in der Vorlage von Collodi nicht doch im Film wurde sie eingebaut. Einer der Gründe dafür war, dass der Charakter Pinocchio zu viel von einem Taugenichts hat, obwohl Disney dies für seinen Film schon stark verharmloste⁸⁸. Somit fungiert die Grille als sein Gewissen, das ihm gut zuredet und

85 Vgl. Bichler 2004, S. 230

86 Vgl. ebd., S. 227.

87 Vgl. ebd., S. 48f.

88 Vgl. Schickel 1997, S. 180.

seine Entscheidungen bewertet. Da außerdem befürchtet wurde, dass die Geschichte zu dramatisch sei und somit jüngere Zuschauer abschrecken und überfordern könnte, wurde die Grille auch ab und zu als witzig dargestellt. Sie bildet somit den Gegenpol zu der Handlung und bietet entspannende Momente⁸⁹. Sie ist eine komische Figur, ein sogenannter „Comic-Relief Charakter“⁹⁰. Dieser Charakter wurde extra für Kinder eingebaut, damit er den Film aufhellte und ihn freundlicher wirken ließ.

In beinahe jedem der nachfolgenden Walt Disney Filme kam ein solcher Charakter vor, wie beispielsweise die Maus Timotheus in *Dumbo*, die eine ähnliche Aufgabe inne hat wie Jiminy die Grille. Auch später sorgten beispielsweise die Mäuse Jaques und Karli in *Cinderella* für einige Witze inmitten der ernstesten Handlung und machten den Film somit für Kinder attraktiv.

Der komische Nebencharakter hat jedoch noch weitere Funktionen. Er erklärt dem Zuschauer die Handlung und gibt ihm vor, wie er auf bestimmte Ereignisse reagieren soll. Somit fühlt der Zuschauer sich nicht alleine gelassen, da diese Figur dafür sorgt, dass er den roten Faden nicht verliert⁹¹. Dies tut er dadurch, dass der Held sich an ihn wenden kann, wenn er in eine schwierige Situation gerät. Der Nebencharakter kann um Rat gefragt und somit die Situation rekapituliert werden. In *Dumbo* fungiert die Maus Timotheus sogar als Stimme des stummen Elefanten und bringt dem Zuschauer somit dessen Gefühle näher. Diese Erklärungen zu geben ist unmöglich, wenn der Protagonist alleine ist. Der komische Nebencharakter erfüllt somit auch die Funktion des Freundes des Helden.

Es ist somit nicht verwunderlich, dass *Dornröschen*, der keinen solchen Charakter hatte, Disneys größter Misserfolg zu Lebzeiten war. Hier bleibt der Zuschauer, aufgrund der vielen präsentierten Deutungsmöglichkeiten der Handlung, oftmals ratlos, was er denken soll. Dieses Problem hätte einfach umgangen werden können, hätte man dem Zuschauer einen Nebencharakter an die Seite gestellt, der ihn an die Hand nimmt und durch das Geschehen führt⁹².

89 Vgl. Kapitel 2.1, S. 8.

90 Vgl. Reitberger, Reinhold: Walt Disney. Hamburg, 1979, S. 75.

91 Vgl. Schickel 1997, S. 181.

92 Vgl. ebd., S. 181.

3.2 Themen

3.2.1 Märchen und märchenhafte Geschichten

Disney benutzt wie bereits erwähnt, gerne Märchen und Literaturvorlagen. Auch die Vorlagen, die keine klassischen Märchen sind, ähneln diesen doch im Aufbau. So beginnen die meisten Geschichten mit dem Öffnen eines Märchenbuches, was den Rahmen der Geschichte anzeigt. Diese märchenhaften Geschichten haben mehrere Vorteile. Unter anderem sind sie schon bekannt und der Zuschauer ist eher geneigt, einer vertraute Geschichte zu folgen als einer unbekannten⁹³. Die Filme sind zeitlos, da es auch die Vorlagen waren und somit lässt sich jede neue Generation von Kindern von den Filmen begeistern. Der Handlung ist leicht zu folgen⁹⁴, Gut und Böse sind eindeutig von einander zu unterscheiden. Der Held geht triumphierend aus der Handlung hervor und erhält sein „Happy End“. Die Handlung findet in einer geschlossenen Welt statt, die dem Zuhörer bereits bekannt ist, da sie sich in allen Märchen ähnelt⁹⁵. Diese sind idyllisch und weisen keine realen Probleme auf. Durch ihre Einfachheit, lehrreiche Moral und das positive Ende, sind Märchen eine gute Vorlage für einen Kinderfilm.

Viele der Grimmschen Märchen waren zu angsteinflößend, um sie originalgetreu umzusetzen. Damit sie Kinder ansprechen, wurden sie verniedlicht. Beispielsweise musste in *Schneewittchen* die böse Königin nicht auf glühenden Schuhen in ihren Tod tanzen⁹⁶. Dies geschah auch bei Vorlagen, die Märchen unähnlich waren. Sie wurden Märchen ähnlich gemacht, etwa durch ein neues Ende oder lustige, neue Charaktere.

Trotz der Verniedlichung erschienen vielen Eltern die endgültigen Filme zu gruselig und einige Kinder wurden schreiend aus dem Kinosaal geführt⁹⁷. In England wurde Schneewittchen sogar für Kinder verboten⁹⁸.

Wie in Kapitel 2.1 bereits erwähnt, ist es nicht Ziel eines Kinderfilmes, Kinder vor allen Grausamkeiten der Welt zu schützen, sondern sie an diese heran zu führen. Dabei

93 Vgl. ebd., S. 164.

94 Vgl. Bichler 2004, S. 23.

95 Vgl. Stewen 2012, S. 42.

96 Vgl. Friedrich, Andreas / Henz, Dominique: Schneewittchen und die sieben Zwerge. In: Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres Animationsfilm. Stuttgart, 2007. S. 66.

97 Vgl. Schickel 1997, S. 170f.

98 Vgl. Unbekannt: Restrict Disney Film. <http://news.google.com/newspapers?id=LYwxAAAAIBAJ&sjid=QagFAAAAI-BAJ&pg=2605,702028&dq=snow+white&hl=en> [Zugriff vom 08.07.2014], In: The Montreal Gazette (1938-02-07), Nr. 32, S. 4.

können Märchen ihnen gezielt helfen. Kinder kennen ihre Grenzen am Besten und müssen davon Gebrauch machen. Zudem sieht der Zuschauer in Walt Disney Filmen niemals eine Gräueltat passieren. Nur die Angst vor diesen wird erzeugt⁹⁹.

Gefühle in Märchen werden oft durch Aktionen dargestellt. Trauer wird beispielsweise durch offenes Weinen verdeutlicht. Kinder denken ähnlich. Sie geben Gefühlen ein Gesicht und machen sie somit greifbar. So werden Ängste beispielsweise zu einer bösen Hexe¹⁰⁰. Es ist wichtig, dass Kinder sich vor diesen Dingen fürchten, denn nur so können sie Gegenkräfte entwickeln. Eine Person in Märchen ist niemals positiv und negativ zugleich, damit das Kind sich auf ihre Handlungen verlassen kann. Das Kind kann somit gegen eine Person als Ganzes Abneigung empfinden und muss sich nicht damit auseinander setzen, dass eine Person gute und schlechte Seiten hat¹⁰¹.

Kinder können sich in Märchen hinein fühlen, da es für sie vor allem Gefühle vermittelt. Ängste, die sie selber haben, werden hier behandelt. Dies kann die Angst vor einer Strafe sein, die Angst vor dem Unbekannten oder, was sehr oft thematisiert wird, die Trennung von den Eltern. Allerdings bekommt der Held in der Geschichte auch immer wieder Hilfe von guten Wesen, die ihn ermutigen, seine Reise fortzusetzen. Sie versichern ihm, dass am Ende alles gut wird. Diese Charaktere behalten immer Recht. Da der Held des Märchens seine Probleme lösen kann und der Böse bestraft wird, kann auch das Kind wieder beruhigt sein. Es weiß nun, dass es selbst auch seine Probleme lösen kann und dass die Welt wieder im Reinen ist¹⁰².

3.2.2 Trennung von Kind und Eltern

Kinder lieben das Gefühl der Unabhängigkeit¹⁰³. Doch wie in den vorherigen Kapiteln bereits erwähnt, haben sie Angst davor, alleine zu sein. Sie fürchten sich vor der Ungewissheit, wenn die Eltern nicht mehr da sind. Somit traf Disney genau den Nerv der Kinder und thematisierte ihre aktuellen Sorgen und Fragen. Kinder müssen lernen, selbstständig zu werden und sich von den Eltern zu trennen. In den Walt Disney Filmen wird gezeigt, wie Kinder dies schaffen oder dass sie auch ohne Erwachsene nicht hilflos sind. Sie müssen, gezwungenermaßen, alleine eine Lösung für ihre Probleme finden und können sich nicht auf die Hilfe der Erwachsenen verlassen. Es zeigt so dem kindlichen Zuschauer, dass sie davor keine Angst zu haben brauchen.

99 Vgl. Schickel 1997, S. 170f.

100 Vgl. Finger 2004, S. 257.

101 Vgl. ebd., S. 261.

102 Vgl. ebd., S. 262.

103 Vgl. Schickel 1997, S. 209.

Erst wenn der Hauptcharakter es geschafft hat, sich von den Eltern zu lösen und eine eigene Persönlichkeit entwickelt, kann er neue Bindungen eingehen, wie beispielsweise die Heirat mit einem Prinzen¹⁰⁴.

Diese Trennung passiert auf verschiedenste Weisen. Die Darling Geschwister aus *Peter Pan* fliehen aus freien Stücken in eine fremde Welt. Manchmal schreiten die Bösewichte ein und trennen die Kinder von den Eltern. Dies passiert teils durch Entführung oder Gefangenschaft, doch manchmal sterben die Eltern auch. Jedoch passiert dies meistens vor dem Beginn der Handlung oder, wie im Falle *Bambi*, ungesehen von den Zuschauern¹⁰⁵.

Dass Disney diesen Erzählstrang wählte, hat jedoch mutmaßlich wenig damit zu tun, dass er Kindern eine Unterstützung im Leben geben wollte. Eher wollte er seine eigene Kindheit verarbeiten. Ihn beschäftigte die fehlende Liebe und Wärme seiner Eltern, insbesondere die des Vaters. Er fühlte sich oft von ihnen distanziert, als wären sie gar nicht da gewesen. Sein Vater predigte ihm oft den Fleiß und den Wert harter Arbeit, so dass der junge Walt diesem nachkommen musste. Dabei war es Walts höchstes Streben, dem Vater zu gefallen¹⁰⁶. Somit schuf er sich in den Filmen eine Welt, in der die Helden abgesondert von ihren Eltern stark werden müssen und versuchte so, sein eigenes Trauma zu verarbeiten¹⁰⁷.

3.2.3 Vermenschlichte Tiere

Tiere sind ein elementarer Bestandteil der Walt Disney Filme. Teilweise sind sie als lustige Nebenfiguren da, um dem Hauptcharakter zur Seite zu stehen und zu helfen wie in *Cinderella*. In anderen Situationen sind die Tiere die Hauptcharaktere des Filmes und alles spielt sich auf ihrer Augenhöhe ab. In einigen Fällen agieren sie neben den Menschen wie in *101 Dalmatiner*, in anderen stehen sie für sich alleine wie in *Bambi*.

Gemeinsam haben all diese Tiere jedoch, dass sie nur noch wenig mit Tieren an sich vergleichbar sind. Ihr Verhalten, ihre Moralvorstellungen und teilweise ihr Aussehen sind vermenschlicht und dient dazu, verschiedene menschliche Wesenszüge zu karikieren¹⁰⁸. Wenn in *Susi und Strolch* der Hund Peg divenhaft hin und her schreitet und dabei singt oder wenn der Panther Baghira in *Das Dschungelbuch* auf das Menschenkind Mowgli wohlwollend aufpasst, so hat dies kaum noch etwas mit der

104 Vgl. Finger 2004, S. 260

105 Vgl. Reitberger 1979, S. 101f.

106 Vgl. Kapitel 3.3, S. 22.

107 Vgl. Schickel 1997, S. 34ff. + 180.

108 Vgl. ebd., S. 31

wahren Natur der Tiere zu tun. Höchstens eine Kombination aus menschlichen und tierischen Eigenschaften findet Verwendung, etwa wenn Dumbos Mutter ihr Kind mit dem Rüssel in den Schlaf schaukelt¹⁰⁹.

Dabei liegt das Hauptaugenmerk darauf, dass die Tiere möglichst niedlich und putzig sind. Sie haben auch optisch wenig mit ihrem Gegenstück in der Realität gemein, sonder sollen möglichst Kinder entzücken. Da sie so niedlich sind, fällt es leicht, mit ihnen mitzufühlen und ihnen wohlwollend gegenüber zu stehen. Auch ihre Aktionen werden von ihrer Niedlichkeit beeinflusst. Ihr Handeln erscheint süß und selbst wenn sie aggressiv sind, etwa wenn die Waldtiere aus *Schneewittchen und die sieben Zwerge* die böse Königin jagen, wirken sie noch entzückend¹¹⁰.

Somit steht der Name Walt Disney auch bis heute noch für lustige, niedliche Tierfiguren. Allerdings ist zu beachten, dass sie, auch wenn sie realitätsfern gezeichnet sind, dennoch Tiere darstellen und Kinder auch die echten Tiere für lieb und harmlos halten könnten, was eine Gefahr darstellen kann¹¹¹.

3.3 Hintergründe

Um Walt Disney Filme in ihrer Gänze nachvollziehen zu können, ist es wichtig auch die Hintergründe zu behandeln, vor welchen sie entstanden sind. Diese nehmen einen erheblichen Einfluss auf die Umsetzung und Machart der Filme. Drei Aspekte sind hier zu beachten: die Zeit in der die Filme entstanden, die USA und seine Werte sowie der Macher, Walt Disney selbst.

Als 1937 der erste Walt Disney Film auf den Markt kam, wurde Amerika durch die Spätfolgen der Großen Depression bedroht. Die Menschen hatten keine Arbeit und kein Geld. Trotzdem wurde *Schneewittchen und die sieben Zwerge* zu einem Erfolg. Vor diesem Hintergrund entstanden, zeigte der Film die Sehnsucht nach der Idylle, die es vor der Krise gab. Ein hart arbeitender Mann – symbolisiert von den Zwergen – kehrt abends nach Hause zurück wo die Frau liebevoll das Heim pflegt und auf ihn wartet. Zumindest nach Walt Disneys Vorstellungen sah die Idylle so aus¹¹².

1941 begannen die Angestellten der Walt Disney Studios einen Streik in dem sie eine gerechtere Bezahlung und Gewinnausschüttung sowie faire Arbeitsbedingungen

¹⁰⁹ Vgl. Platthaus 2001, S. 161

¹¹⁰ Vgl. Schickel 1997, S. 133f.

¹¹¹ Vgl. Kapitel 2.1, S. 9.

¹¹² Vgl. Friedrich et al. 2007, S. 65.

forderten. Zusätzlich fielen die Einnahmen aus Europa wegen des Krieges weg und das Studio sah sich in Geldnot. Um dies abzuwenden, wurde der Film *Dumbo* herausgebracht. Er wurde zu einem Erfolg und rettete das Studio. Da er kurz vor Amerikas Eintritt in den Krieg in die Kinos kam, bot er den Leuten ein kurzweiliges Vergnügen und eine Ablenkung¹¹³. Zudem kritisierte er die Streikenden mit dem Film. Er zeigte die Arbeiter, die sich mit Fleiß eine Gehaltserhöhung verdienen wollten. Und er ließ die Clowns scheitern, die sich dem Müßiggang verschrieben hatten und den Hauptcharakter quälten¹¹⁴.

Es wurde immer versucht, den Bedürfnissen einer gewissen Zeit nachzukommen. So sind die meisten Filme von einer Nostalgie geprägt, einem Sehnen nach der Idylle der Vergangenheit und der Zukunft. Diese Harmonie wurde durch den Menschen selbst verdorben.

Amerika gilt seither als das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Dieses hat vor allem mit der Vorstellung des sogenannten „amerikanischen Traumes“ zu tun. Er besagt, dass man durch harte Arbeit und Fleiß alle seine Träume verwirklichen kann. Man kann sich, ohne die Voraussetzungen dafür zu haben, hocharbeiten. So gilt harte Arbeit als eine amerikanische Tradition und Tugend¹¹⁵. Deshalb kann jeder Held der Walt Disney Filme, solange er hart arbeitet und Gutes tut, seine Wünsche am Ende erfüllen. Weiterhin gelten in Amerika oft konservative Wertevorstellungen. Als höchstes Gut gilt die Familie und ein gutes Zuhause, aus dem man Rückhalt erhält. Auch Mut und Vertrauen in sich selbst sind wichtig, um ein gutes Leben zu gewährleisten¹¹⁶. Vor allem während des 2. Weltkrieges standen Walt Disney Filme für alles Amerikanische, also für Reinlichkeit, Gesundheit und Unschuld¹¹⁷. Amerikaner behalten ihre Sorgen und Zweifel gerne für sich. Nach außen hin vermitteln sie eine positive Attitüde. Auch in Walt Disney Filmen ist dies vertreten, die Charaktere und Welten erscheinen oft fröhlich und unverwundbar¹¹⁸. Reale Probleme finden, wie schon beschrieben, keine Erwähnung.

Nach all diesen Werten lebte Walt Disney. Geboren wurde er 1901 in Chicago doch die Familie zog oft um. Sein Vater versuchte immer, seinen amerikanischen Traum wahr werden zu lassen. Schon vor Walt Disneys Geburt versuchte er sich an einer Zitrusplantage in Florida und als Zimmermann in Chicago. 1906 zog die Familie auf

113 Vgl. Reitberger 1979, S. 100.

114 Vgl. Platthaus 2001, S. 158.

115 Vgl. Schickel 1997, S. 29.

116 Vgl. Bichler 2004, S. 227f.

117 Vgl. ebd., S. 43.

118 Vgl. Schickel 1997, S. 21.

eine Farm in Marceline, Missouri. Hiermit verband Walt Disney den glücklichsten Abschnitt seiner Kindheit, er modellierte sogar Teile von Disneyland aus der Stadt. Walt war weitgehend noch zu jung zum Arbeiten¹¹⁹. Dabei war der Vater Elias Disney sehr sparsam und seiner Kinder mussten immer mit anpacken. Es gab von ihm kein Geld und kein Spielzeug, denn er wollte den Kindern die obengenannte, amerikanische Tugend der harten Arbeit beibringen. Somit lernte Walt Disney früh, hart zu arbeiten ohne daran zu zerbrechen. Er lernte Selbsthilfe, aber auch, dass es wichtig ist, sich beliebt zu machen und andere nicht zu beleidigen¹²⁰. Überhaupt standen Treue und Freundschaft für ihn zeitlebens an erster Stelle, weshalb er es nie verzieh, wenn jemand sein Studio verließ¹²¹. Die Familie zog schließlich wieder um, diesmal nach Kansas City, wo Elias Disney eine Austragungsroute einer Tageszeitung gekauft hatte. Hier begann ein Lebensabschnitt von Walt Disney, der prägend wie auch traumatisch war. Er musste bei der ausbeuterischen Arbeit helfen, für die es vom Vater natürlich keinen Lohn gab. Jeden Tag musste er um 3 Uhr aufstehen, Zeitungen austragen und danach zur Schule gehen, jahrelang. Auch später hatte er noch Albträume von dieser Arbeit sowie der harten Disziplin des Vaters. Schaffte er es einmal, sich etwas dazu zu verdienen, musste er dies sofort an den Vater abtreten. Schon damals neigte der junge Disney dazu, sich die unangenehmen Dinge des Lebens schöner zu reden. Er ließ sich vom Vater schlagen um ihn zu besänftigen¹²². Erst nachdem die Familie zurück nach Chicago zog und er zurück blieb, begann Walt Disney, freier zu werden. Seine Kindheit ist prägend für alle seine späteren Filme und seine Entwicklung, da er oftmals versuchte, Traumata zu verarbeiten, wie die Trennung der Eltern von ihren Kindern.

Disney selbst lebte den amerikanischen Traum. Er fing ganz unten an und arbeitete sich zu einem erfolgreichen Geschäftsmann hoch. Nicht nur war er ein Pionier auf seinem Gebiet, er war auch als ein Symbol für alles Amerikanische. Seine Filme galten als Aushängeschilder von Moral und Ethik¹²³. Er war Saubermann und Märchenonkel der Nation, denn seine Filme waren Garant für gute Kindergeschichten¹²⁴. Dabei muss bedacht werden, dass Walt Disney die Filme nicht machte, um dem Publikum oder den Kindern zu gefallen. Er machte sie in erster Linie, damit sie ihm gefielen. Walt Disneys Prämisse war, dass er glücklich sein wollte und sich niemals deprimierende Filme angucken würde. Schon gar keine Filme, in denen ihm Schmutz und Abscheulichkeiten vorgeführt wurden¹²⁵. Disney hasste die Unordnung. Seine Filme waren stets von

119 Vgl. Platthaus 2001, S. 21.

120 Vgl. Schickel 1997, S. 29.

121 Vgl. Platthaus 2001, S. 15.

122 Vgl. Schickel 1997, S. 35ff.

123 Vgl. Bichler 2004, S. 50.

124 Vgl. Platthaus 2001, S. 7.

125 Vgl. Schickel 1997, S. 286.

Sauberkeit geprägt. Er vertrat die Meinung, dass es schon genug Hässlichkeit in der Welt gäbe, er müsse sie nicht auch noch in seinen Filmen zeigen¹²⁶. Lieber wollte er Geschichten erzählen, als bloße „Gag“-Szenen, wie es damals bei Zeichentrickfilme üblich war¹²⁷. Alle Figuren sollten beseelt sein, so auch die Nebenfiguren. Der Zuschauer sollte sich mit ihnen identifizieren können. Waren diese Nebenfiguren erwachsen, so waren sie kindlich, wie Walt Disney selbst¹²⁸. Sie hatten kleine Eigenarten, um sie glaubhafter zu machen. Disney wollte gerührt werden von ihnen¹²⁹. Da er so sehr zur Ordnung geneigt war, vermitteln seine Filme familiäres Glück und klassische Ehen - Werte, die für ihn als richtig und sauber galten¹³⁰. Disney fürchtete den Tod. Vor allem deshalb, weil er nichts unfertig lassen konnte. Kurz bevor er an Lungenkrebs starb und ihm dies bewusst war, gab er noch letzte Anweisungen für anstehende Filme. Er machte Zeichentrickfilm zu dem, was sie heute sind und prägte ihr Bild. Da er kindliche Filme und Märchen liebte und sie nach seiner Vorstellung formte, entwickelte sich jenes Bild zu dem eines Kindergenres¹³¹.

126 Vgl. ebd., S. 8 + 32f.

127 Vgl. Reitberger 1979, S. 67.

128 Vgl. Platthaus 2001, S. 9-11.

129 Vgl. ebd., S. 227.

130 Vgl. ebd., S. 82.

131 Vgl. Friedrich et al. 2007, S. 67.

4 Walt Disneys *Pinocchio*: ein Kinderfilm?

4.1 Handlung

Eines Nachts findet die Grille Jiminy Unterschlupf in der Arbeitsstube des Puppenbauers Gepetto. Dieser verleiht einer schönen Marionette aus Pinienholz den letzten Schliff. Er tauft den hölzernen Buben Pinocchio und beginnt mit ihm zu tanzen. Die Katze Figaro und der Goldfisch Cleo betrachten ihn neugierig. Bevor er zu Bett geht, betet Gepetto zum Abendstern und wünscht sich, dass Pinocchio zu einem richtigen Jungen wird.

Tatsächlich erscheint die blaue Fee und erweckt Pinocchio zum Leben, da Gepetto anderen viel Freude gebracht hat und es verdient hat. Sie stellt Pinocchio in Aussicht, ein richtiger Junge aus Fleisch und Blut zu werden, sofern er tapfer, aufrichtig und selbstlos ist. Um ihm dabei zu helfen, ernennt sie die Grille Jiminy zu Pinoccios Gewissen, der verspricht, immer auf ihn Acht zu geben und dafür zu sorgen, dass er nicht vom Weg abkommt. Kurz darauf erwacht Gepetto und kann seinen Augen kaum glauben. Er erklärt Pinocchio zu seinem Sohn und freut sich mit ihm.

Am nächsten Tag macht der Junge sich auf zum ersten Schultag. Dabei kreuzt er die Wege mit einem gerissenen Fuchs, genannt der ehrenwerte John, und dem stummen, etwas dümmlichen Kater Gideon. Diese sind zwei Betrüger, die in der Holzpuppe das große Geschäft sehen und ihn an den Puppenspieler Stromboli verkaufen wollen. Sie überzeugen den zunächst widerwilligen Pinocchio davon, ein Künstler zu werden, nicht zur Schule zu gehen und mit ihnen zu kommen. Jiminy schafft es nicht, Pinocchio davon abzubringen. Er folgt ihm dennoch, um ihn zurück auf den Pfad der Tugend zu bringen. Pinocchio hat Erfolg mit seinem Auftritt und Stromboli preist ihn als großen Star, gibt ihm jedoch keinerlei Bezahlung. Als Pinocchio nach Hause zu Gepetto möchte, sperrt Stromboli ihn ein. Jiminy kann ihn trotz großer Anstrengung nicht befreien. Pinocchio bereut bitterlich weinend seine Taten. Die blaue Fee erscheint wieder. Doch Pinocchio lügt sie an, als er ihr seine Geschichte erzählt. Zur Strafe wächst seine Nase mit jeder Lüge an. Nachdem er auch diesen Fehler eingesehen hat, befreit die Fee ihn, mit der Auflage, dass dies seine letzte Chance sei.

Als Pinocchio flieht und zu Gepetto zurückkehren will, wird er abermals von dem Fuchs und dem Kater angesprochen. Diesmal sind die beiden auf der Suche nach dummen

Jungen für ihren Auftraggeber, den Kutscher. Wieder kann Jiminy ihn nicht abhalten, den beiden zu folgen. Zusammen mit anderen Lausbuben wird Pinocchio auf die Vergnügungsinsel gebracht, wo die Jungen so viele unartige Dinge tun dürfen, wie sie wollen, z.B. rauchen, Häuser zerschlagen oder sich prügeln. Nach kurzer Zeit jedoch verwandeln die Jungen sich in Esel, die nun für den Kutscher arbeiten sollen. Auch Pinocchio wachsen Eselsohren und ein Schwanz. Noch rechtzeitig gelingt es ihm mit Jiminy zu fliehen.

Zuhause erhält er die Nachricht, dass Gepetto auf der Suche nach ihm von einem Wal verschluckt wurde. Sofort begibt Pinocchio sich auf die Suche nach seinem Vater. Auf dem Boden des Ozeans wird er von dem Wal verschlungen und trifft dort endlich Gepetto wieder. Um sich und Gepetto zu befreien, zündet Pinocchio alles Holz an, was er finden kann und bringt den Wal so zum Niesen. Dieser speit sie aufs offene Meer hinaus und spült sie schließlich an Land. Alle sind gerettet worden, allerdings wird Pinocchio nur noch bewusstlos aufgefunden.

Zuhause weint Gepetto um den Jungen. Die blaue Fee erscheint und verwandelt Pinocchio als Lohn für seine Selbstlosigkeit in einen richtigen Jungen. Alle sind so endlich glücklich, friedlich wieder vereint und feiern ein Fest.

4.2 Charaktere

Der Held Pinocchio ist ein Kind und noch dazu gerade erst zum Leben erweckt worden. Somit besitzt er noch keinerlei Weltkenntnisse und hat viele Fragen. Zum Beispiel fragt er, ob Jiminy die Grille sein Gewissen sei. Pinocchio ist jedoch gutmütig und um Rechtschaffenheit bemüht. Er will seinem Vater gefallen und ein richtiger Junge werden. Sein größtes Problem ist hierbei, dass Pinocchio sehr naiv ist und alles glaubt, was man ihm erzählt. Auch weiß er gar nicht, was genau eine Tugend ist und was nicht. Somit hat er seine Fehler. Jedoch sind seine ersten Fehlritte gar nicht seine Schuld. Er selbst beharrt darauf, zur Schule zu gehen während Fuchs und Kater ihn einfach mitschleifen und schließlich doch davon überzeugen, ein Künstler zu werden. Pinocchio hinterfragt nicht, sondern hat seine Freude an dem was er tut und nimmt alles mit offenen Augen auf. Auch Stromboli erkennt er nicht als schlecht, bedankt sich sogar für ein nutzloses Metallstück das dieser ihm als Bezahlung gibt. Dennoch erscheint Pinocchio niemals als ungezogen oder unsympathisch. Immer wieder will er zurückkehren zu seinem Vater und der Rechtschaffenheit. Seine Fehlritte passieren nicht aus Absicht, sondern, weil er es nicht besser weiß. Erst als er eingesperrt und

teils in einen Esel verwandelt wird, wird ihm klar, dass er den falschen Weg eingeschlagen hat. Pinocchio bereut seine Taten und stellt damit immer noch einen guten Charakter dar. Am Ende rettet er Gepetto durch Selbstlosigkeit, Mut, Fleiß und Vertrauen. Somit hat er sich weiterentwickelt und wird belohnt. Sein größter Wunsch, ein richtiger Junge zu sein, geht durch Befolgung dieser Tugenden in Erfüllung.

In „Pinocchio“ gibt es gleich mehrere Schurken. Da sind der Puppenspieler Stromboli, der Kutscher sowie der Fuchs, der ehrenwerte John, und der Kater Gideon. Die Ersteren haben eine große, sehr bedrohliche Erscheinung, ein böses Lachen und sind durch Stimme und Mimik leicht als Bösewichte zu erkennen. Der ehrenwerte John ist eher hinterhältig und geschickt während Gideon durch Taten, wie alles mit einem Hammer zu traktieren, als böse dargestellt wird. Die beiden Tiere sind jedoch auch ärmlich gekleidet und halten nichts von Bildung. Sie alle sind gewissenlos, raffgierig und handeln auf Kosten anderer. Die Tiere wollen durch Betrugereien zu Reichtum kommen und wollen deshalb Pinocchio verkaufen. Sie wollen auf keinen Fall dafür arbeiten. Stromboli zählt ausladend seine Einnahmen, bezeichnet Nicht-Zahlende als Betrüger, während er selber betrügt und sperrt Pinocchio als Geldquelle ein. Der Kutscher will besonders von dummen und ungezogenen Jungen profitieren, misst also Bildung einen gewissen Vorzug an. Dumme Jungen haben für ihn demnach einen geringeren Wert. Nachdem er die Jungen beschenkt hat, zwingt er sie zur Arbeit. Auch der Wal Monstrum ist ein Bösewicht, wenn gleich er kaum Persönlichkeit besitzt. Er ist groß, bedrohlich und verschlingt den Helden. Keiner dieser Bösewichte ist am Ende besiegt, sie alle dürfen ihren Gemeinheiten weiter nachgehen. Dies ist allerdings im Zusammenhang mit dem Helden nicht schlimm, da sie nur als Symbol fungieren. Sie repräsentieren all die Untugenden, denen Pinocchio aus dem Weg gehen soll. Während am Ende die einzelnen Unholde ihr Treiben fortführen, sind sie für ihn jedoch besiegt worden, da er ihnen nicht mehr verfallen wird.

Als Nebencharakter ist Jiminy die Grille wohl der wichtigste. Während der kindliche Gepetto und seine Haustiere für Witz sorgen, ist doch Jiminy der Hauptgefährte für Pinocchio und auch den Zuschauer. Er ist der erste Charakter, den der Zuschauer sieht und führt durch die Handlung, er redet sogar direkt mit dem Zuschauer. Er erklärt dem Zuschauer, sowie Pinocchio, dass Wunder wahr werden können. Nach jeder Tat ist Jiminy sofort zur Stelle, um den Zuschauer darauf hinzuweisen, dass diese Handlung gut beziehungsweise schlecht war. Er kommentiert das Geschehen und erklärt Pinocchio und so auch dem Zuschauer, was passiert ist. Beispielsweise erklärt er Pinocchio, dass der Fuchs und der Kater eine Versuchung darstellen, sowie dass er der Fee die Wahrheit erzählen muss. Somit stellt er einen besorgten Charakter dar, der

oft auch Zweifel hegt. Jiminy ist jedoch ebenfalls für die lustigen Elemente zuständig. Er erscheint wie ein allwissender Erzähler, ist jedoch zunächst nur ein Landstreicher der sich Zugang in ein Haus verschafft. Manchmal ist er auch sehr zerstreut, so verschläft er am allerersten Tag als Pinocchios Gewissen. Hört er ein Echo, entgegnet er diesem, dass er dies bereits gesagt habe. Weiterhin versucht er mit Puppen zu agieren, die natürlich nicht auf ihn reagieren. Zudem schafft er es oft nicht, Pinocchio zu helfen und schämt sich dafür. Jiminy kann auch als Casanova beschrieben werden, da er hübschen Puppen, Tieren und besonders der blauen Fee den Hof machen will. Jiminy ist immer an Pinocchios Seite. Wo die Handlung ist, da ist er nicht fern, um dem Zuschauer und Pinocchio ein sicheres Geleit durch die Reise zu ermöglichen.

4.3 Themen

Pinocchio basiert auf den Geschichten von Carlo Collodi. Somit ist es kein Märchen, dennoch fängt der Film mit der Öffnung eines Märchenbuches an. Hiermit wird angezeigt, dass es sich um eine Geschichte in einer in sich geschlossenen Welt handelt, die wie ein Märchen aufgebaut ist. So sind die Charaktere nicht ambivalent. Selbst Pinocchio, der ungezogen ist, hat gute Überzeugungen und die Fee, welche erbost sein könnte, bleibt immer gutmütig. Letztere und Jiminy helfen Pinocchio auf seinem Weg zur Rechtschaffenheit. Die Geschichte erfolgt linear und die Ereignisse geschehen in einer einfachen Reihenfolge, so dass sie gut nachvollziehbar sind. Gefühle werden durch große Gesten ausgedrückt. Als Pinocchios Freund Lampwick in einen Esel verwandelt wird, rennt er vor Angst wild umher. Ist Gepetto ausgelassen und fröhlich, so tanzt er. Auch wenn die Welt der echten Welt sehr ähnelt, so ist dies doch eine idealisierte Version davon. Über Pinocchios Zustand wundert sich niemand und auch um Geld machen sich, zumindest die positiven Charaktere, keine Sorgen. Reale und erwachsene Probleme bleiben außen vor. Die Geschichte endet gut und Pinocchio kann seinen Wunsch erfüllen.

Auch das Element der Trennung von den Eltern findet sich in *Pinocchio* wieder. Zwar ist der hölzerne Junge Pinocchio nicht sein leiblicher Sohn, dennoch hat Gepetto ihn geschnitzt und fühlt sich wie ein Vater für ihn verantwortlich. Die Trennung erfolgt durch die Versuchungen, welche der Fuchs und der Kater mit sich bringen. Pinocchio kann erst wieder zu seinem Vater zurück, sobald er diese überwunden hat, zusammen mit allen anderen Versuchungen und Bösewichtern. Am Ende muss gar er den Vater retten. Es kommt ihm niemals der Gedanke, den Vater ganz hinter sich zu lassen, immer wieder wünscht er sich zu ihm zurück. Doch so muss Pinocchio, der gerade erst

auf dieser Welt angekommen ist, alleine seinen Platz finden, nur mit Jiminy der Grille, aber nicht Gepetto, an seiner Seite. Dabei braucht Pinocchio dringend dessen Schutz, was daran zu sehen ist, dass er sich gleich am Anfang des Filmes seinen Finger an einer Kerze entzündet und von Gepetto gelöscht werden muss. Am Ende kehrt er zurück und wird, auch durch die blaue Fee, wieder mit Gepetto vereint. Da er nun ein richtiger Junge ist, können sie einen neuen Anfang wagen, der ihnen zunächst verwehrt wurde.

Tiere sind in diesem Film ein großer Bestandteil. Jedoch muss zwischen verschiedenen Tierarten unterschieden werden. Es gibt die sehr menschlichen Tiere, die auch sprechen können, angekleidet sind und wie Menschen behandelt werden. Hierzu gehören der ehrliche John, ein Fuchs, und auch der stumme Kater Gideon. Sie schließen Geschäfte ab und reden wie echte Menschen mit Pinocchio und anderen. Sie sind nicht niedlich und schaffen es durch ihre Darstellung menschliche Züge zu karikieren. Etwa ist John sehr listig während Gideon eher dummlich herüber kommt. Auch Jiminy ist eher Mensch als Tier. Er ist ein Landstreicher und hat eher das Aussehen eines kleinen, grünlichen Männchens als das einer Grille. Dennoch gibt er seine Anwesenheit nur Pinocchio und der blauen Fee preis. Die anderen beachten ihn gar nicht. Die weiteren Tiere sind die Katze Figaro und der Fisch Cleo. Diese sprechen nicht und sind eher wie richtige Tiere, dennoch haben sie menschliche Züge. Figaro ist recht eifersüchtig und agiert oft wie ein trotziges Kind. So will er Cleo nicht gute Nacht sagen, schließt eigenständig das Fenster und schläft in seinem eigenen Bettchen. Cleo ist eine Dame, die gerne hübsch aussieht, sich aber doch begeistern kann und alles um sie herum zu lieben scheint. Dabei verlässt sie niemals ihr Goldfischglas. Sie äußert ihre Gefühle durch Schwimmen, Springen oder dadurch, dass sie Figaro durch ihr Glas hindurch küsst. Diese beiden Tiere sind niedlich und selbst in ihrer Eifersucht noch rührend anzusehen. Auch die Fische im Meer sind liebenswürdig und neugierig. Als sie erschrecken, da sie Angst vor dem Wal haben, schwimmen sie schnell mit weit aufgerissenen Mäulern weg. Auch die Esel, in die sich die Jungen verwandeln, gehen einem ans Herz. Noch immer tragen sie Kleidung, die an ihr früheres Dasein erinnert. Sie alle sind noch sehr klein und ängstlich. Wenn sie laut nach ihren Müttern weinen, dann ist der Zuschauer berührt und hat Mitleid mit den einstigen Lausbuben. Ein kleiner Teil der Tiere ist jedoch gänzlich der Realität verschrieben geblieben. So nämlich einige Motten und auch der Wal selbst.

4.4 Hintergründe

Pinocchio ist der zweite abendfüllende Zeichentrickfilm von Walt Disney. Nach dem Erfolg von *Schneewittchen und die sieben Zwerge* konnte Walt Disney hier an seinem Stil und der Umsetzung seiner Vorstellung feilen. Der Film basiert auf den Geschichten von Carlo Collodi, hat jedoch mit diesen nur noch wenig gemein. Pinocchio ist darin ein unverbesserlicher Taugenichts. So zertritt er die Grille die ihm helfen möchte und entwischt frech dem Mann, der ihn gemacht hat. Er nimmt die Welt als Selbstverständlichkeit für sich und begeht mit voller Absicht immer wieder Untaten bis ihm bewusst wird, dass es besser ist, gut zu sein. Dieses Bild von Pinocchio sagte Walt Disney nicht zu und so veränderte er ihn zu einem Jungen, der zwar, meist unfreiwillig, vom Weg der Tugend abkommt aber darum bemüht ist, sich zu bessern. Pinocchio möchte rechtschaffend bleiben¹³². Er wird am Ende nicht zu einem Jungen, weil er fehlerfrei ist, sondern weil er Verantwortung übernimmt und sich bessert. Überhaupt predigt Pinocchio viel Moral. Am Anfang noch wird erklärt, dass jeder Traum wahr werden kann. Somit wird die Skepsis der Zuschauer aus dem Weg geräumt. Doch schon bald wird klar, dass Walt Disney sehr klare Regeln für ein gutes Leben hatte. So muss Pinocchio aufrichtig, tapfer und selbstlos sein, um ein Mensch zu werden. Später wird gezeigt, was mit denen passiert, die vom Weg der Bildung und Rechtschaffenheit abkommen. Sie werden zu Eseln und müssen von nun an hart arbeiten. Somit will Disney die Anpassung an das gesellschaftliche System unterstützen. Laut ihm muss man einem gewissen Pfad folgen, sonst wird man es zu nichts bringen im Leben. Doch Gefahr lauert von überall her. Es gibt Versuchungen, denen man widerstehen muss. Und auch wer lügt, zahlt einen hohen Preis, in Pinocchios Fall wächst seine Nase. Stromboli droht dem Jungen an, er werde zu Brennholz verarbeitet, sollte er nicht gehorchen. Auch der gutmütige Gepetto zieht eine Waffe, als er ein Geräusch hört. Die Welt scheint dunkel, sollte man sich all diesen Untugenden hingeben¹³³.

Walt Disney brachte nicht nur seine Meinungen aktiv in den Film mit ein. Er versuchte mit *Pinocchio* auch einige Aspekte seiner Kindheit zu verarbeiten. Vor allem die Behandlung seines Vaters, von dem er wenig Liebe erfuhr, kommt hier zur Geltung. Dies erklärt auch die dunklen Farben. Wie Pinocchio versuchte Walt Disney immer auf dem rechten Weg zu bleiben und dem Vater zu gefallen. Doch nichts war diesem genug, er forderte immer mehr. Walt wollte seinem Vater auch durch eine Heldentat

¹³² Vgl. Schickel 1997, S. 180.

¹³³ Vgl. Klingenmaier, Thomas: Pinocchio. In: Friedrich 2007. S. 87ff.

gefallen wie Pinocchio es bei seinem Vater tut. Auch die Schläge die er als Junge erlitt, zeichnen sich in den Peitschenhieben gegenüber den ausgebeuteten Eseln wieder, in denen auch der ausgebeutete Junge Walt Disney zu erkennen ist¹³⁴.

4.5 Qualifikation als Kinderfilm

Alle Filme von Walt Disney erhielten in Deutschland eine Freigabe ohne Altersbeschränkung. Das bedeutet, dass der Film als unbedenklich für Kinder angesehen wird. Auch *Pinocchio* bildet hier keine Ausnahme.

Pinocchio von Walt Disney erzählt eine geradlinige Geschichte, die für Kinder leicht zu verstehen ist. Es passieren viele kleine Episoden, die in mehreren Minuten abgehandelt sind. Die Handlung verweilt nicht lange an einem Ort sondern schreitet beständig voran. Vom Schulweg hin zu Stromboli und in seinen Käfig sind es nur kurze Distanzen. Auch der Aufenthalt im Wal und die anschließende Flucht sind schnell erzählt. Die einzelnen Episoden könnten auch alleine stehen und dennoch nachvollzogen werden. Somit bedient die Erzählweise *Pinocchios* den Gedankengang eines Kindes.

Der Film handelt ganz von Pinocchios Werdegang zu einem richtigen Menschen und somit seinem Schritt ins Erwachsenenleben. Er muss alleine, ohne seinen Vater, lernen, was Moral und Tugend bedeutet. Pinocchio stellt sich den unheimlichen Herausforderungen in seinem Leben und schafft es am Ende, ein richtiger Junge zu werden. Weiterhin kämpft er um die Anerkennung des Vaters, will er doch, dass dieser stolz auf ihn ist. Die Geschichte ist somit gespickt von Moral und pädagogisch wertvollen Hinweisen und zeigt Kindern, dass auch sie alles schaffen können. Auch wenn sie einmal vom Pfad abkommen und Fehler machen, können sie doch ihr Ziel erreichen. Weiterhin bedient der Film die Interessen der Kinder, wie den Weg zur Schule und wie einfach es ist, von ihm abzukommen. Auch das Verlangen nach Vergnügen und erwachsenem Verhalten, welches allerdings mit Negativität verbunden wird, wird gezeigt. Somit werden sie ermahnt, auf dem rechten Pfad zu bleiben. Pinocchio kostet dennoch diese Versuchungen aus, bevor er lernt, dass sie schlecht sind. Er begeht Rücksichtslosigkeiten und erlebt Abenteuer, die Kinder im echten Leben nicht haben.

134 Vgl. Schickel 1997, S. 180.

Mit Pinocchio ist die Hauptfigur durchweg positiv besetzt. Er ist noch ein Kind, das sich die Welt erst zu eigen machen muss. Somit betrachtet er das Geschehen mit großen Augen und Naivität und alles erscheint ihm gut und wunderschön. Kinder können dies nachvollziehen, denn auch für sie ist die Welt noch ganz neu. Die Erfahrungen, die Pinocchio macht, müssen sie teils auch lernen. Wobei dies vor allem im übertragenen Sinne zu verstehen ist. In der Realität wird niemand für Ungezogenheit in einen Esel verwandelt, allerdings hat jedes Handeln Konsequenzen. Die Kinder wissen jedoch, dass Pinocchio sich niemals der Ungezogenheit hingeben wird. Er betrachtet diese nur als richtig, weil andere es ihm erzählen. Doch aus eigener Initiative verstößt er nicht gegen Regeln sondern ist stets bemüht, zur Rechtschaffenheit zurückzukehren. Gerade diese Verletzlichkeit macht ihn jedoch zu einem glaubhaften Charakter. Er ist nicht perfekt und weiß nicht auf alles eine Lösung. Auch er gerät auf Abwege, was auch in der Realität passiert, so nobel die Absicht auch sein mag. Dennoch verliert Pinocchio niemals den Mut und gibt somit seine positive Attitüde weiter.

Pinocchio begibt sich auf eine Reise. Er verlässt das wohlbehütete Zuhause und sucht nach dem Weg, ein richtiger Junge zu werden. Dieser Pfad ist voller Versuchungen, denen er widerstehen muss. Erst zum Schluss wird er sich den Konsequenzen bewusst und macht sich auf, seinen Vater zu retten. Am Ende kehrt er nach Hause zurück, gereifter und erwachsener. Er weiß nun, wie er sich verhalten muss und was verboten ist. Die Grille Jiminy hat ihn oft zurück auf den Pfad geführt, aber eine Lösung für seine Probleme hat er doch allein gefunden.

Wie schon erwähnt, endet *Pinocchio* positiv. Es gibt ein „Happy End“, in dem Pinoccios Probleme gelöst sind und alle friedlich weiterleben können. Er hat sich seinen Traum erfüllt. Auch wenn er zwischendurch auf seiner Reise den Mut verliert, so findet er doch immer wieder Vertrauen in sich, auch durch die Grille Jiminy und die blaue Fee bestärkt.

Trotz seiner lustigen Gesamtwirkung, ist auch Gewalt ein Thema in Pinocchio. Diese äußert sich oft physisch, wenn beispielsweise Gideon John mit seinem Hammer auf den Kopf haut. Gepetto tritt Figaro mit Pinoccios unbelebtem Fuß und die Jungen auf der Vergnügungsinsel raufen sich. All diese Gewalt dient der Belustigung und bleibt ohne Konsequenz. Niemand trägt Schäden davon. Pinocchio widerfährt keine solche Gewalt, sie wird auf unwichtigere und unliebsame Charaktere übertragen. Allerdings wird Pinocchio oft Opfer schwächerer Gewalt. So wird er von Stromboli in einen Käfig gesteckt und ihm wird angedroht, er werde zu Feuerholz verarbeitet, sollte er nicht gehorchen. Pinocchio verbringt verhältnismäßig viel Zeit in dem Käfig und Jiminy kann

ihn nicht einfach befreien. Dies erfüllt aber seinen Zweck, da Pinocchio erst zu einer Einsicht kommen muss, bevor er den Käfig verlassen kann. Ansonsten werden spannende Szenen schnell aufgelöst. Die Flucht aus dem Wal erfolgt schnell und auch als Pinocchio bewusstlos aufgefunden wird, erscheint schon in der nächsten Szene die blaue Fee und verwandelt ihn in einen echten Jungen. Allerdings gibt es auch einige bedenkliche Szenen die nicht aufgelöst werden. So ist der gesamte Film recht dunkel gehalten und spielt hauptsächlich nachts. Ein bedrohlicher Unterton liegt über der Handlung und wenig Farben und Licht kommen zum Vorschein, während Pinocchio sich auf seiner Reise befindet. Dies kann ansonsten harmlose und gut aufgelöste Szenen sehr angsteinflößend wirken lassen. Eine weitere bedenkliche Handlung ist die Verwandlung in einen Esel. Pinocchio bleibt bis zum Ende des Filmes mit Eselsohren und Schwanz versehen. Zwar scheint ihn dies nicht zu stören, doch fragt sich der Zuschauer, wie er sie wieder loswerden kann. Erst als er ein richtiger Junge wird, verschwinden die tierischen Elemente seiner Erscheinung. Somit erzeugen diese Szenen hauptsächlich Angst, denn niemand kommt tatsächlich zu Schaden. Dennoch ist dem Zuschauer klar, dass die anderen Jungen, mit denen man auch Mitleid entwickelt, nicht wieder in Menschen verwandelt werden. Sie müssen Esel bleiben und es wird keine alternative Antwort präsentiert. Dies steht im Kontrast zu der Aussage des Filmes, dass sich alles zum Guten wenden lässt und man seine Ziele trotz einiger Fehltritte erreichen kann. Ein „Happy End“ scheint diesen Jungen auf ewig verwehrt zu bleiben.

Durch seine niedliche Animation und Platzierung in einer Fantasiewelt können die kindlichen Zuschauer die Distanz zum Geschehen wahren. Die Figuren ähneln nur noch entfernt echten Menschen und die Tiere sind menschlich und agieren wie diese. Puppen werden in der echten Welt nicht lebendig und Jungen werden nicht in Esel verwandelt. Auch die Einbettung der Geschichte in den Rahmen des Märchenbuches hilft der Auffassung der Kinder, dass es sich hierbei nur um eine Geschichte handelt. Sie können die Distanz wahren, da sie die Vorkommnisse und Schauplätze in ihrer Welt nicht finden können. Problematisch wird es nur an einer Stelle, wo die Realität entfremdet wird. Als Pinocchio und Jiminy auf den Meeresgrund steigen, um den Wal zu suchen, landen sie in einer bunten Unterwasserwelt. Ein ähnlicher Schauplatz ist auch in der Realität zu finden, denn Fische, Wale und Korallen sind reale Wesen. Allerdings können Pinocchio und Jiminy, eine Puppe mit menschlichen Attributen und eine Grille, ungehemmt unter Wasser atmen und auch reden. Die einzigen Unterschiede zu der Oberfläche sind ein Blubbern in ihrer Stimme und dass sie sich nur mit Gewichten auf dem Boden halten können. Dies kann eine potenzielle Gefahr

darstellen, da auch Kinder denken könnten, dass sie unter Wasser atmen könnten. Das gleiche gilt auch für die folgenlose Gewalt. Wenn Gideon dem ehrenwerten John mit voller Wucht auf den Kopf haut, geht es ihm danach gut, etwas, was in der realen Welt nicht geschehen würde.

Insgesamt lässt sich Pinocchio als Kinderfilm einstufen. Er bietet alle nötigen Handlungsstränge, um Kindern bei ihrer Entwicklung zu helfen und sie nicht zu verschrecken. Dabei werden sie noch unterhalten und finden Gefallen an der Handlung. Nur einige kleine Elemente, die jedoch beim Verstehen und Verarbeiten des Filmes von großer Bedeutung sind, können ihnen Schwierigkeiten machen. Bei diesen bedürfen sie Hilfe, um sie richtig einordnen zu können.

5 Filme des Studio Ghibli

Als das Studio Ghibli 1985 von Hayao Miyazaki, Isao Takahata und Toshio Suzuki gegründet wurde, geschah dies mit einer seltenen Prämisse. Die produzierten Filme sollten vor allem Platz für künstlerische Freiheit lassen¹³⁵. Dabei wollten sie nicht kommerziell abhängig sein, sondern auch ganz besondere Filme machen. Die Filme wurden finanzielle Erfolge, später sogar international. Deshalb wird Studio Ghibli und gerade Regisseur Hayao Miyazaki oft mit den Walt Disney Studios und seinem Gründer verglichen. Doch gerade wegen ihrem Fokus auf dem Künstlerischen sind die Regisseure nicht auf kindgerechte Konstruktion ihrer Filme angewiesen.

Die Filme bieten westlichen Zuschauern einen Einblick in östliche Lebensweisen. Die Filme verarbeiten japanische Themen und konstruieren ihre Geschichten aus östlicher Tradition heraus. Dies kann für manch westlichen Zuschauer verwirrend wirken. Deshalb soll auch eine kurze Einführung in die japanische Kultur gegeben werden.

5.1 Charaktere

5.1.1 Der ambivalente Protagonist

Auf den ersten Blick scheint die Protagonisten der Studio Ghibli Filme wenig zu vereinen. Sie alle haben, im Gegensatz zu Walt Disneys Helden, ihre eigenen Charaktereigenschaften, welche sich auch in ihrem Auftreten und Aussehen äußern, und unterschiedliche Ziele. Doch genau dies ist es, in dem sich die Charaktere ähnlich sind. Keiner von ihnen ist identisch und sie sind nicht austauschbar, was sie von den Disney Charakteren absetzt. Beispielsweise ist Sophie aus *Das wandelnde Schloss* sehr unglücklich und zeigt kaum Lebensfreude im Gegensatz zu den kindlichen und begeisterungsfähigen Charakteren aus *Ponyo*. Im Gegensatz dazu stehen auch der wortkarge Titelheld des Filmes *Porco Rosso* und der höfliche, wenn nicht gar sogar versteifte, Jiro aus *Wie der Wind sich hebt*. Dabei kann es, im Gegensatz zu Walt Disney, auch mehrere Hauptcharaktere geben. Dabei erfüllen diese immer einen Zweck und ergänzen sich. So steht der stürmische Pazu im Gegensatz zu der ruhigen

¹³⁵ Vgl. Le Blanc, Michelle / Odell, Colin: Studio Ghibli – The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. Harpenden 2009; S. 14.

Sheeta in *Das Schloss im Himmel*¹³⁶ und die Schwestern Mei und Satsuki zeigen in *Mein Nachbar Totoro* zwei verschiedene Stadien der Kindheit an. In seltenen Fällen wird eine ganze Gruppe zu Hauptcharakteren, um zu zeigen, dass sie als Gemeinschaft zu verstehen sind, wie in *Pom Poko*.

Häufig ist der Protagonist noch ein Kind, der eine Entwicklung durchlaufen muss. Allerdings sind auch die Kinder nicht alle gleich. So sind die Jüngsten noch sehr selbstbezogen und glauben, die Welt würde sich um sie drehen, während die älteren Kinder schon mehr Verantwortung für sich selbst und ihre Umwelt übernehmen können¹³⁷. Die Verwendung von Kindern als Hauptcharaktere hat zum einen den Grund, dass es kindlichen Zuschauern damit leichter fällt, sich mit ihnen zu identifizieren. Sie erkennen, wie schon zuvor genannt, in ihnen ihre eigenen Wünsche und Ängste wieder. Weiterhin lässt es Erwachsene die Welt wieder durch Kinderaugen sehen. Denn Kinder in Studio Ghibli Filmen sehen die Welt oft anders als Erwachsene. Sie sind noch empfänglich für das Fantastische in der Welt und haben weniger Angst vor Dingen, die sie nicht kennen. Diesen stellen sie sich mutig entgegen. Weiterhin sind sie noch nicht von dem Materialismus und den realen Problemen der Erwachsenen belastet¹³⁸. Deshalb sind Kinder auch respektvoller der Welt und der Natur gegenüber¹³⁹. Sie sind noch im Prozess des Erwachsenwerdens und sind so bereit, sich zu ändern, sich anzupassen und ihre eigene Persönlichkeit zu entwickeln¹⁴⁰. Jedoch ist hierbei zu beachten, dass es sich nicht um Helden in der Gestalt eines Kindes handelt sondern tatsächlich um die Charakterisierung eines Kindes, das erwachsen wird¹⁴¹.

Oftmals werden weibliche Hauptcharaktere gewählt. Dies hat einen Beweggrund darin, dass Frauen oftmals stark emotional reagieren und verständnisvoll sind. Männliche Charaktere sind eher auf Aktionen aufgebaut und werden schnell handgreiflich, da sie Stärke beweisen müssen. Frauen sind wenig im Kampf zu sehen und nehmen sich hier zurück. Sie versuchen eine Situation zu verstehen und akzeptieren diese. So muss es keinen eindeutig bösen Schurken geben, sondern die Möglichkeit einer friedvollen Lösung kann in Erwägung gezogen werden¹⁴². Jedoch werden in den Studio Ghibli Filmen keine Stereotypen bedient, sondern es wird mit ihnen gebrochen. Sind in Walt Disney Filmen die Frauen oftmals hilflos und müssen geschützt werden, so ist dies hier

136 Vgl. Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg 2006, S. 55.

137 Vgl. ebd., S. 60f.

138 Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 23.

139 Vgl. ebd., S. 78.

140 Vgl. ebd., S. 119.

141 Vgl. Koebner, Sascha: Chihiros Reise ins Zauberland. In: Friedrich 2007, S. 282.

142 Vgl. Nieder 2006, S. 42.

nicht der Fall. Die Frauen sind eigenständig und passen auf sich und auch auf andere auf. Sie sind stark und fügen sich nicht in eine untergeordnete Rolle ein¹⁴³. Einzige Ausnahmen bilden hier *Die letzten Glühwürmchen*, in welchem der einzige weibliche Charakter jung und schutzbedürftig ist, sowie *Wie der Wind sich hebt*, in welchem nur die Schwester des Protagonisten, nicht aber die weibliche Hauptperson Nahoko, eigenständig und stark ist. Besonders deutlich wird der Bruch des Stereotypen, wenn Frauen erbitterte Kämpfe auf Leben und Tod ausführen, was sie ihre Weiblichkeit verlieren lässt, so zu sehen in *Prinzessin Mononoke* und *Nausicaä aus dem Tal der Winde*¹⁴⁴. Dieses bricht radikal mit dem Bildnis des Helden.

Doch dies ist der Aspekt, welcher die Protagonisten der Studio Ghibli Filme am Meisten auszeichnet: sie alle haben Fehler. Es handelt sich hierbei nicht um perfekte Charaktere sondern Realitätsnahe, da auch sie nicht fehlerfrei sind. So ist Chihiro aus *Chihiros Reise ins Zauberland* ein verwöhntes Kind, dessen Eltern alle ihre Kämpfe ausgefochten haben und San aus *Prinzessin Mononoke* hasst die gesamte Menschheit. Sie alle haben auch das Potential zu Antagonisten zu werden da sie, wie ihre Widersacher, Emotionen wie Rachsucht und Egoismus kennen¹⁴⁵. Vor allem ihr Umfeld und ihre Erziehung halten sie davon ab, diesen nachzugeben. Von ihren Widersachern unterscheidet sie nur, wie sie auf Ereignisse reagieren. Als Nausicaä ihre Emotionen überwältigen und sie tötet, hat sie danach Angst vor sich und schämt sich. Sie sieht ihren Fehler ein und will nie wieder töten¹⁴⁶. Durch ihre Einsicht gewinnt sie an Sympathie und Glaubhaftigkeit. Jeder macht Fehler, aber aus diesen Fehlern kann gelernt werden. Als Chihiro es nicht schafft, beim Überqueren einer Brücke die Luft anzuhalten und sich somit in Gefahr bringt, wird sie sogar für ihr langes Durchhalten gelobt¹⁴⁷. Kinder lernen besser durch Lob und so kann sich auch Chihiro weiter entwickeln¹⁴⁸.

Dadurch dass die Charaktere Fehler haben, ist es für kindliche Zuschauer einfacher, sich mit ihnen zu identifizieren, da sie selbst nicht fehlerfrei sind¹⁴⁹. Jedoch kann sie dies auch verwirren. Kindern fällt es, wie oben genannt, leichter klar nach Gut und Böse getrennte Charaktere zu haben. Da nun die Charaktere aber ambivalent sind, wissen sie nicht mehr, wem sie vertrauen sollen. Sie haben keine Garantie dafür, dass der Film gut ausgehen wird und der Held ihren Erwartungen gemäß handelt.

143 Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 92f.

144 Vgl. Napier 2001, S. 137.

145 Vgl. Nieder 2006, S. 44.

146 Vgl. ebd., S. 41-43.

147 Vgl. ebd., S. 102f.

148 Vgl. Dr. Götz 2009, S. 24.

149 Vgl. Bichler 2004, S. 229.

5.1.2 Der bekehrbare Widersacher

Bei den Widersachern handelt es sich immer um Erwachsene, so dass sie eine gewisse Machtstellung genießen und die, meist kindlichen, Protagonisten über sich hinaus wachsen müssen, um sie zu besiegen. Wie die Protagonisten besitzen auch die Widersacher positive und negative Facetten. So gibt Eboshi aus *Prinzessin Mononoke* ehemaligen Prostituierten Arbeit während sie andererseits jedoch die Natur ausbeutet. Alle Widersacher haben nachvollziehbare Gründe für ihr Handeln. Es ist, wie auch schon bei den Protagonisten, den äußeren Umständen geschuldet, dass sie negativ agieren. Jedoch kann jeder Widersacher bekehrt werden, was auch oft geschieht. Durch ihre Einsicht kann ein Endkampf mit möglicher Todesfolge verhindert werden¹⁵⁰. Der Bösewicht ist niemals allmächtig. So muss Yubaba aus *Chihiros Reise ins Zauberland* jedem Arbeit geben, der danach fragt und sie lebt in ständiger Angst vor der Trauer ihres Kindes.

Nur in *Das Schloss im Himmel* ist der Bösewicht Muska von einem egoistischen Ziel besessen und auch nicht davon abzubringen. Sein Tod ist das Einzige, was ihn aufhalten kann. Wie alle Widersacher unterschätzt er die Protagonisten doch auch dies bringt ihn nicht dazu, seine Einstellung zu ändern¹⁵¹. Im selben Film jedoch erweisen sich die zuerst negativ konnotierten Luftpiraten als herzensgute Menschen und beweisen somit, dass kein Mensch rein gut oder böse ist¹⁵².

In vielen Studio Ghibli Filmen wird komplett auf den Bösewicht verzichtet oder er hat keine menschliche Gestalt. Oft stellt die Entwicklung der Protagonisten die Handlung dar, welche keinen Widersacher benötigt. So muss Kiki aus *Kikis kleiner Lieferservice* von ihrer Familie getrennt leben und dadurch reifer werden. Die Schwestern aus *Mein Nachbar Totoro* werden mit einem Umzug und der Krankheit der Mutter konfrontiert.

Wie schon bei Walt Disneys *Bambi* gibt es auch Studio Ghibli Filme, in denen der Bösewicht ohne Gesicht bleibt. In *Prinzessin Mononoke* ist der ewige Kampf zwischen Mensch und Natur das Leitthema, genau wie in *Pom Poko*. Es wird die Ausweglosigkeit der Situation in Aussicht gestellt, wenn eine der Parteien sich nicht anpasst. Wie Julia Nieder in ihrem Buch schreibt: „Durch die Erfüllung des eigenen Lebenstraumes kann jener eines anderen zerstört werden.“¹⁵³

¹⁵⁰ Vgl. Bichler 2004, S. 230.

¹⁵¹ Vgl. ebd., S. 227.

¹⁵² Vgl. Nieder 2006, S. 118f.

¹⁵³ Nieder 2006, S. 95.

5.1.3 Tiere, Götter und Geister

Einen großen Bestandteil der Studio Ghibli Filme bilden die fantastischen Kreaturen. Es sind magische Wesen, welche in der Welt um die menschlichen Charaktere herum leben. Oftmals werden sie nur von Kindern gesehen, wie in *Ponyo*. Allerdings glauben auch Menschen, die sie nicht sehen können, an diese, wie der Vater aus *Mein Nachbar Totoro*. Das liegt daran, dass geisterhafte Wesen tief in der japanischen Kultur verwurzelt sind. Eine der Hauptreligionen Japans, der Shintoismus, glaubt an viele Gottheiten. Diese können sich in allem manifestieren, was als anbetungswürdig gilt. Dabei kann es sich um ein Tier oder um eine Pflanze, aber auch um ein starkes Gefühl handeln¹⁵⁴. Somit sind Gottheiten und Geister nicht ungewöhnlich im japanischen Alltag und erscheinen auch den Charakteren nicht so. Die Wesen sind ein Teil der Natur um sie herum und keineswegs unnatürlich oder außerirdisch¹⁵⁵.

Die Gottheiten sind nicht unfehlbar oder gar allmächtig. Auch sie weisen ihre Fehler auf. Eine Gottheit kann positive aber auch negative Eigenschaften haben¹⁵⁶. Beispielsweise will der Dämon Calcifer aus *Das wandelnde Schloss* seine Freiheit um jeden Preis zurück aber er ist auch besorgt um die Bewohner des Schlosses. Im Gegensatz dazu ist der Geist Ohngesicht in *Chihiros Reise ins Zauberland* zwar zumeist friedliebend aber nachdem er die Gier der Wesen um ihn herum bedient hat, frisst er sie auf. Wie schon die menschlichen Charaktere sind sie alle weder rein gut noch rein böse. Deshalb besteht die Anbetung der Götter in Japan auch aus Beschwichtigung. Obwohl Götter von Natur aus freundlich sind, will man nicht ihre Feindseligkeit auf sich ziehen und dadurch ein Unglück herauf beschwören¹⁵⁷. Chihiros Eltern essen von den Speisen der Götter und werden daraufhin in Schweine verwandelt. Als dem hirschähnlichen Waldgott in *Prinzessin Mononoke* der Kopf abgeschlagen wird, entfesselt er eine zerstörerische Kraft.

Auch Tiere in den Studio Ghibli Filmen haben eine tiefer gehende Bedeutung. Anders als in den Walt Disney Filmen ist man hier nicht auf ihre Niedlichkeit bedacht, sondern führt sie als ernstzunehmende, eigene Charaktere ein. So sind Fuchshörnchen Teto aus *Nausicaä aus dem Tal der Winde* sowie Kater Jiji aus *Kikis kleiner Lieferservice* die ständigen Begleiter der Hauptcharaktere, was ihre Affinität zu Tieren beziehungsweise Ausbildung als Hexe symbolisiert, da Jiji auch sprechen kann.

¹⁵⁴ Vgl. Coulmas, Florian: Die Kultur Japans – Tradition und Moderne. München 2003, S. 115.

¹⁵⁵ Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 78.

¹⁵⁶ Vgl. Nieder 2006, S. 13f.

¹⁵⁷ Vgl. Miyazaki, Hayao: Starting Point 1979 -1996. Aus dem Japanischen von Beth Cary und Frederik L. Schodt. San Francisco 2009, S. 367.

Besonders zum Tragen kommen die Tiere in *Pom Poko*, wo die Hauptcharaktere Waschbären sind. Diese sind, genau wie die ebenfalls vorkommenden Füchse, in der japanischen Kultur mit magischen Fähigkeiten ausgestattet und können ihre Gestalt wechseln¹⁵⁸. *Pom Poko* zeigt die Waschbären somit als Teil der religiösen Natur Japans.

Gottheiten, Geister und Tiere werden oft dazu eingesetzt, um den Kampf zwischen Mensch und Natur sowie Tradition zu symbolisieren. Während in *Mein Nachbar Totoro* ein harmonisches Verhältnis zwischen den Parteien wirkt, zeigen Filme wie *Pom Poko* und *Prinzessin Mononoke* was passiert, wenn diese Harmonie gestört wird. Während die Waschbären aus *Pom Poko* sich den Menschen unterordnen müssen, tragen die verfeindeten Parteien in *Prinzessin Mononoke* einen erbitterten Kampf aus. Auch in *Chihiros Reise ins Zauberland* wird gezeigt, wie die Menschen die Gottheiten und Geister immer weiter vergessen. So ist Chihiros erster Gast im Badehaus der Gott eines Flusses der so unter der Verschmutzung zu leiden hat, dass er zu einem stinkenden Faulgott geworden ist.

5.2 Themen

5.2.1 Identität und Metamorphose

Wie auch bei Walt Disney wird in Studio Ghibli Filmen das Erwachsenwerden prominent thematisiert. Genau wie in den Walt Disney Filmen sind die Eltern oft abwesend und die Kinder müssen selbst ihre Probleme lösen. Dies hat bei Studio Ghibli allerdings auch den Grund, dass sie nichts zu der Entwicklung der kindlichen Charaktere beitragen können¹⁵⁹. Beispielsweise sind Chihiros Eltern respektlos und sich der japanischen Tradition nicht bewusst, so dass Chihiro nichts von ihnen lernen kann. Die kindlichen Helden suchen ihren eigenen Platz in der Gesellschaft und ihre eigenen Meinungen. Die Festigung einer Identität ist hier wichtig. Der Weg dorthin ist oft sehr schwer und auch von Fehlern und Verzweiflung gezeichnet. So verliert Kiki mit dem Glauben an sich auch ihre Gabe zu fliegen und als Satsuki aus *Mein Nachbar Totoro* nicht mehr stark sein kann, bricht sie weinend zusammen. Doch aus Fehlern können sie lernen und sich weiterentwickeln. Gerade Kiki stellt ein gutes Beispiel dafür dar. Sie muss sich, das erste Mal von Zuhause fort, daran gewöhnen, dass sie Geld

¹⁵⁸ Vgl. Coulmas 2003, S. 109.

¹⁵⁹ Vgl. Miyazaki 2009, S. 341.

verdienen muss. Auch mit der Unfreundlichkeit und der Einsamkeit kann sie nicht umgehen, so dass sie auch freundlichen Menschen misstraut. Da ihre Verunsicherung wächst, büßt sie schließlich ihre Kräfte ein. Erst als sie wieder neuen Glauben schöpft erlangt sie diese wieder. Da auch Kinder in der realen Welt Angst vor dem Erwachsenwerden und dem Scheitern daran haben, suchen sie nach etwas, was ihnen diese Last abnimmt¹⁶⁰. Den Kindern wird oft eine mystische Kraft zur Seite gestellt, die ihnen dabei hilft. Als Beispiel sind hier der Waldgeist Totoro aus *Mein Nachbar Totoro* und die Geisterwelt in *Chihiros Reise ins Zauberland* zu nennen. Am Ende lassen die Charaktere diese mystischen Elemente hinter sich und werden sie nicht wieder sehen können. Allerdings ist dies nicht wichtig, da das Wissen, dass sie einst existiert haben, ausreicht. Die Kinder haben ihre Wandlung vollzogen und können nun ohne die Einflüsse der magischen Welten weiterleben, da sie wissen, dass sie nicht alleine sind¹⁶¹. Sie haben eine kreisförmige Reise vollzogen und sind zum Ausgangspunkt zurückgekehrt ohne die Fantasiewelt zu vermissen¹⁶². Durch das Trennen von den kindlichen Illusionen sind sie, oft auch körperlich, erwachsener geworden. So verliert beispielsweise Sheeta in *Das Schloss im Himmel* am Ende ihre kindlichen Zöpfe.

Identität ist generell eine große Frage in den Studio Ghibli Filmen, welcher sich auch Erwachsene stellen müssen. So findet Taeko aus *Tränen der Erinnerung* langsam heraus, dass sie ihr städtisches Leben hinter sich lassen muss, um ihr wahres Ich auf dem Land entfalten zu können. Wie die kindlichen Charaktere muss auch sie ihre Identität erst finden. Auch Ashitaka aus *Prinzessin Mononoke*, der nirgendwo hingehört, hat Schwierigkeiten sich für eine Seite zu entscheiden. Das Wolfsmädchen San weiß, dass sie den Menschen misstraut und der Natur angehört, aber Ashitaka fällt die Zuordnung schwer. Die Identität ist auch oft mit dem eigenen Namen verbunden. So muss Chihiro diesen als Preis für eine Arbeitsstelle aufgeben und einen neuen annehmen. Sollte sie ihren richtigen Namen allerdings vergessen, kann sie nie wieder in ihr altes Leben zurück. Tatsächlich fällt es ihr immer schwerer, sich an diesen zu erinnern. Auch Ponyo aus dem gleichnamigen Film besitzt zwei Namen. Ihren Fischnamen, Brunhilde, und Ponyo, den Namen den ihr die Menschen gaben. Da sie ein Mensch werden will, entscheidet sie sich für letzteren Namen¹⁶³.

Auf der Suche nach ihrer eigenen Identität, durchlaufen die Charaktere oft eine Metamorphose, welche sich auch in ihrem Äußeren niederschlägt. Dieses geschieht oft durch einen Fluch oder Magie, am Besten zu sehen bei *Porco Rosso* und *Das*

160 Vgl. ebd., S. 49.

161 Vgl. ebd., S. 368.

162 Vgl. Kapitel 2.1, S. 6.

163 Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 136.

wandelnde Schloss. Während im Ersteren der Protagonist sich durch ungeklärte Umstände in ein Schwein verwandelt, wird im Zweiten die jugendliche Sophie durch einen Fluch zur alten Frau und der Magier Hauro zu einem schwarzen Vogel. All diese Umstände spiegeln jedoch die Emotionen der Charaktere wieder¹⁶⁴. Marco aus *Porco Rosso* ist desillusioniert und verliert in seinen Augen an Menschlichkeit nachdem seine Kameraden im Krieg starben. Er kann nichts gegen seine Verwandlung unternehmen aber er akzeptiert sie und will sich selbst gar nicht mehr als Menschen sehen. Erst als er durch Liebe und Sieg seine Menschlichkeit wiedererlangt, kann er neue Hoffnung schöpfen und sich wieder als Menschen sehen. Auch Sophie sieht sich selbst als hässlich und ist unglücklich. Als alte Frau kann sie Selbstvertrauen erlangen, denn sie hat nun nichts mehr zu verlieren. Als sie mehr an Selbstachtung gewinnt, kann sie sich zurückverwandeln auch wenn nicht klar wird, ob der Fluch gelöst ist. Ebenso kann sich ihr Begleiter Hauro wieder in einen Menschen verwandeln, nachdem Sophie ihn in seinem Glauben an sich selbst bestärkt hat. Auch in anderen Filmen werden Emotionen durch Verwandlungen ausgedrückt. So wird Haku aus *Chihiros Reise ins Zauberland* zu einem Drachen und Ponyo verwandelt sich durch Willenskraft in einen Menschen.

5.2.2 Sehnsucht, Nostalgie und eine neue Zukunft

Vor allem die Filme, die ohne Bösewicht und handgreiflichen Konflikt auskommen, sind von Sehnsucht geprägt. Die Handlung besteht in diesem Falle daraus, dass die Charaktere sich mit sich selbst beschäftigen. Ganz besonders zu sehen ist dies in Isao Takahatas Filmen, wie *Pom Poko* und *Tränen der Erinnerung*. Besonders Letzterer zelebriert bei sehr ruhiger Handlung die Nostalgie der Protagonistin Taeko. Als Taeko sich Urlaub von ihrem Bürojob in der Stadt nimmt und sich den Kindheitstraum erfüllt, aufs Land zu fahren, sieht sie sich mit Erinnerungen ihrer Vergangenheit konfrontiert. Lose Geschichten werden von der erwachsenen Taeko zusammengehalten, die sich klar werden muss, wo sie hingehört. Ihre Erinnerungen sind geprägt von Kompromissen, unerfüllten Träumen und Enttäuschungen, welche die guten Tage überschatten. Eine starke Szene zeigt hier, wie sie und ihre Familie sich tagelang darauf freuen eine frische und, zu der Zeit, sehr teure Ananas zu essen. Als es schließlich soweit ist, sind alle davon enttäuscht, dass die Frucht nicht so gut schmeckt, wie sie dachten. Taeko jedoch isst tapfer weiter und will die Enttäuschung nicht einsehen. Der Vater verbietet ihr später im Film ausserdem, Schauspielerin zu

164 Vgl. ebd., S. 23ff.

werden. So sinnt Taeko ihren verflossenen Träumen hinterher und fragt sich, was wohl hätte sein können. Doch schließlich muss sie ihre Vergangenheit hinter sich lassen und einen Neubeginn wagen.

Die Filme erzählen von einer verschwundenen aber unschuldigen Jugend, besseren Zeiten und auch einem Sehnen nach der Natur und Tradition. Sie sind emotional sehr ansprechend, denn sie spiegeln die Wahrheit wieder. Viele Menschen empfinden auch in der Realität so¹⁶⁵. Auch die handlungsorientierten Filme wie *Chihiros Reise ins Zauberland* und *Prinzessin Mononoke* zeigen ein Sehnen nach den alten Traditionen und der Reinheit der Natur auf. Am Ende vermitteln jedoch all diese Filme Hoffnung. Man solle dankbar sein für die Glücksmomente und dennoch nach vorne schauen¹⁶⁶. In den meisten Filmen gibt es kein eindeutiges Ende, der Zuschauer soll sich selbst eine Meinung bilden. Es wird nicht klar, was mit den Charakteren passieren wird, aber es gibt einen Ausblick, dass alles gut werden kann. Als Chihiro mit ihren Eltern aus dem Zauberland geht, wird klar, dass ihre Eltern zwar verloren sein mögen aber auf Chihiro die Hoffnung für Verbesserung ruht. Auch in Filmen wie *Pom Poko* und *Prinzessin Mononoke*, die eine aussichtslose Zukunft prophezeien, lässt sich dennoch erahnen, dass in dem Krieg etwas Gutes gefunden werden kann¹⁶⁷.

5.2.3 Natur, Tradition und Technologie

Ein Hauptthema, welches in den Studio Ghibli Filmen wiederholt angesprochen wird, ist der Konflikt zwischen Mensch und Natur. In beinahe jedem Film findet sich in irgendeiner Weise die Verbindung der beiden Elemente wieder. Vor allem Hayao Miyazaki findet den Schutz der Natur wichtig. Er ist überzeugt, dass Japan früher viel schöner war und es nun diesen kulturellen und natürlichen Aspekt nicht mehr vorzeigen kann¹⁶⁸. Dieses zeigt sich in den verschiedensten Facetten. Während in *Mein Nachbar Totoro* durch seine Harmonie gezeigt wird, was die Menschen und die Natur verloren haben, herrschen in *Prinzessin Mononoke* und *Nausicaä aus dem Tal der Winde* dystopische Zustände. Der Mensch versteht die Natur nicht und versucht, sie zu beherrschen. Die Natur wird hierbei als Held dargestellt, die Menschen scheinen nicht so wichtig. Dabei stellen die Filme den Menschen nicht als Bösewicht dar. Denn auch er ist ein Teil der Natur, und muss mit ihr im Einklang leben. Das Thema ist hierbei, dass die Charaktere dies nicht verstehen¹⁶⁹. So muss die Natur ausweichen,

¹⁶⁵ Vgl. Le Blanc 2009, S. 86.

¹⁶⁶ Vgl. ebd., S. 86.

¹⁶⁷ Vgl. Napier 2001, S. 180.

¹⁶⁸ Vgl. Miyazaki 2009, S. 255.

¹⁶⁹ Vgl. Nieder 2006, S. 93.

sich anpassen oder rebellieren. In *Nausicaä aus dem Tal der Winde* ist die Erde vergiftet. Doch dies ist nur ein Akt der Selbstreinigung von der Verschmutzung der Menschen. Auch wenn sie gefährlich ist, so ist die Natur schützenswert. In *Pom Poko* müssen die Waschbären der Stadt weichen und sich in Menschen verwandeln, um zu überleben, wobei dies keine endgültige Lösung darstellt. Die Filme vermitteln den traurigen Ausblick, dass es keinen Frieden zwischen den Parteien geben kann solange der Mensch nicht versteht, dass er mit der Natur im Einklang leben muss. Doch in den Filmen gibt es auch vereinzelte Hoffnungsträger, die das Zusammenspiel zwischen Mensch und Natur verstanden haben und somit ein Symbol für eine bessere Zukunft darstellen. Somit können auch die kindlichen Zuschauer die Nachricht verstehen und sich daran beteiligen, die Natur zu beschützen. Teil der Natur stellt auch die japanische Tradition dar, die langsam in Vergessenheit gerät. Auch hier zeigen die Filme, wie wichtig es ist, diese zu bewahren. So bewahrt sich Kiki diese Werte und ist schockiert, dass nicht alle ihrem Beispiel folgen. Chihiro wird mit der Tradition ihres Landes konfrontiert und muss die alten Riten lernen um zu überleben.

Dabei wird neue Technologie nicht als etwas Schlechtes dargestellt. Es ist durchaus möglich, die Natur mit Technologie zu bearbeiten. So sind die Minenarbeiter in *Das Schloss im Himmel* durchaus positiv besetzt. Allerdings ist hier die Frage, wie weit man diese Balance strapazieren möchte, um seine eigene Gier zu befriedigen. Die Technologie darf der Natur nicht übermäßig schaden oder sie ausbeuten¹⁷⁰. Wer sich in der Sicherheit wiegt, Technologie könnte alle Probleme der Welt lösen und sich somit über die Natur stellt, wird bestraft wie Mushka in *Das Schloss im Himmel*. Technologie ist nicht von sich aus schädlich, sie wird erst durch ihren Besitzer dazu gemacht.

Während zwischen Natur und Mensch keine klare Einteilung in Gut und Böse erfolgt, lassen die Filmemacher keinerlei Zweifel an ihrer Einstellung gegenüber dem Militär. Hayao Miyazaki lehnt Krieg und Militär eindeutig ab. Zudem mag er es nicht, wenn Staaten öffentlich ihre Rechtschaffenheit beteuern während sie anderen militärisch ihre Meinung aufzwingen¹⁷¹. Dies spiegelt sich auch in seinen Filmen wieder. In *Das Schloss im Himmel* wird das Militär als unfähig angesehen, Technologie jemals zu einem guten Zweck einzusetzen. Auch in *Porco Rosso* äußert sich der Hauptcharakter, selbst ein ehemaliger Soldat, gegen das Militär. Dies ist ebenfalls eine Interpretation warum er zum Schwein wurde: weil er erkannte, wie schädlich der Krieg ist. So fliegt er zwar gerne, jedoch nicht für den Krieg und kann seine Gegner am Ende ohne militärische Waffen schlagen. Ein Symbol hierfür stellt auch *Wie der Wind sich hebt*

¹⁷⁰ Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 21.

¹⁷¹ Vgl. Nieder 2006, S. 121.

dar. Hier sind Flugzeuge, technische Geräte, durchaus positiv konnotiert. Allerdings sagt der Protagonist Jiro selbst, dass Flugzeuge nicht für den Krieg gebaut werden sollten, welchen er ablehnt. Flugzeuge erscheinen ihm zu wertvoll um für einen so schändlichen Zweck verwendet zu werden.

5.2.4 Fantastische Welten

In den Studio Ghibli Filmen kommen zunehmend magische Elemente vor, welche sich oftmals in ihrer ganz eigenen magischen Welt wiederfinden. Diese drückt sich in den unterschiedlichsten Formen aus. Manchmal sind es magische Welten, die sich in unserer eigenen wiederfinden, wie bei *Mein Nachbar Totoro*, ein anderes Mal handelt es sich dabei um komplett alleinstehende, magische Orte wie in *Nausicaä aus dem Tal der Winde*. Sie alle haben jedoch gemein, dass sie in der Realität verankert sind. So zeichnet *Prinzessin Mononoke* eine Vergangenheit, in der Geister und Menschen nebeneinander leben. *Chihiros Reise ins Zauberland* spielt in jener Welt, in die japanische Götter der Realität sich zurückziehen und selbst *Das wandelnde Schloss* sowie *Das Schloss im Himmel* stellen alternative, magische Welten zu der Realität dar.

In diesen magischen Welten gibt es immer einen Grundkern Realität, so dass die Welt glaubhaft wirkt. Auch wenn sie magisch ist, soll sie so wirken, als könnte sie wirklich existieren¹⁷². Somit besitzen kindliche Zuschauer einen Wiedererkennungswert zur Realität und können sich zurecht finden. Sollte es sich um eine reale Welt handeln, in der fantastische Elemente vorkommen, so werden diese nicht als merkwürdig empfunden. Als Marco sich in ein Schwein verwandelt, ist dies zwar ungewöhnlich, wird aber als durchweg möglich empfunden¹⁷³. Im Falle von *Kikis kleiner Lieferservice* wird die Realität mit der Fantasie verbunden und Letztere verfremdet. So sind Hexen nicht ungewöhnlich und sie verfügen über magische Fähigkeiten, allerdings sind auch sie nicht allmächtig und müssen zum Beispiel durch Arbeit Geld verdienen¹⁷⁴. Auch Filme, die komplett in der Realität verankert zu scheinen, weisen Fantasieelemente auf, welche allerdings zumeist stilistischer Natur sind. So trifft sich Jiro aus *Wie der Wind sich hebt* in seinem Traum mit seinem großen Vorbild, dem Flugzeugbauer Caproni, der ihn in die Kunst des Flugzeugbauens einführt. Somit kann er seine Moralvorstellungen ausbauen. Noch verblüffender ist der Fantasieeffekt in *Tränen der Erinnerung*. In diesem Film gibt es keinerlei fantastische Elemente. Als Taeko sich jedoch verliebt, wird sie durch ihre Freude tatsächlich in die Luft gehoben und schwebt

¹⁷² Vgl. Miyazaki 2009, S. 21.

¹⁷³ Vgl. Nieder 2006, S. 80f.

¹⁷⁴ Vgl. ebd., S.66-71.

in den Wolken. Diese Szene wirkt prägend und überraschend, da sie sich von der ansonsten sehr lebensnahen Geschichte abhebt¹⁷⁵. Die Nähe und Verfremdung der Realität kann jedoch schädlich sein, da Kinder sich so nicht komplett von der Handlung distanzieren können oder die gezeigte Realität für wahr halten¹⁷⁶.

5.2.5 Fliegen und Perspektiven

Fliegen ist eine Spezialisierung von Hayao Miyazaki. Keiner seine Filme verzichtet auf dieses Element. Manchmal ist dies sogar die Hauptgeschichte des Filmes, wie an den Fällen von *Porco Rosso* und *Wie der Wind sich hebt* zu sehen ist. Die Faszination Miyazakis für das Fliegen lässt sich sicherlich auf seine Kindheit zurückführen. Sein Vater arbeitete in der Flugzeugmanufaktur des Onkels und Flugzeuge waren das Erste, was Miyazaki gut zeichnen konnte¹⁷⁷. Sogar der Name des Studios hat mit dem Fliegen zu tun. Ghibli beschreibt nicht nur einen Wüstensturm in der Sahara sondern ist auch der Name eines italienischen Kampfflugzeuges aus dem Zweiten Weltkrieg, der Caproni Ca.309 Ghibli¹⁷⁸. In *Wie der Wind sich hebt* wird sogar teils die Entstehungsgeschichte dieses Flugzeuges thematisiert und Caproni ist ein wichtiger Charakter.

Die Verwendung des Fliegens hat aber noch weitere, symbolische Gründe als lediglich die Leidenschaft des Regisseurs. Fliegen symbolisiert hier Macht und Unbesiegbarkeit. Es steht für Freiheit und dafür, dass alles möglich ist. Die Handlung ist nicht mehr an die Schwerkraft der Erde gebunden und erscheint so den erdgebundenen Menschen überlegen¹⁷⁹. Die Charaktere können ihre Angst überwinden und neuen Mut schöpfen. Das Fliegen steht auch für Träume, die erfüllt werden können. Jiro aus *Wie der Wind sich hebt* kann durch seine Kurzsichtigkeit nicht selber Pilot werden, also möchte er Flugzeuge bauen. Flüge sind auch das Symbol einer sich entwickelnden Liebe, wenn sie zu zweit unternommen werden. So schweben Pazu und Sheeta aus *Das Schloss im Himmel* zusammen zu Boden und halten sich an den Händen und Kiki und Tombo aus *Kikis kleiner Lieferservice* unternehmen zusammen eine Fahrt auf einer selbstgebauten Flugmaschine. Am Besten wird dies wohl in *Wie der Wind sich hebt* ausgedrückt. Dort lässt Jiro einen Papierflieger auf Nahokos Balkon gleiten, welchen sie ihm zurückwirft. Daraus entwickelt sich ein Spiel zwischen den beiden.

175 Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 89.

176 Vgl. Kapitel 2.1, S. 9.

177 Vgl. Nieder 2006, S. 21.

178 Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 92.

179 Vgl. ebd., S. 65.

Jedoch ist das Fliegen nicht durchweg positiv dargestellt. Oftmals droht Gefahr aus der Luft. So stürzt das Luftschiff in *Das Schloss im Himmel* ab, die Soldaten aus *Nausicaä aus dem Tal der Winde* kommen per Luftschiff und Tombo aus *Kikis kleiner Lieferservice* wird von einem Zeppelin davon getragen und in Lebensgefahr gebracht. Somit ist der Himmel nicht als sicherer Ort zu verstehen und gilt auch als Ort des Scheiterns.

Beim Fliegen wird den Charakteren eine neue Ansicht auf die Welt gezeigt. So wird ihnen klargemacht, dass es nicht nur eine Wahrheit gibt sondern alles von der Perspektive abhängt¹⁸⁰. Auch dies ist eine verbreitete Nachricht der Studio Ghibli Filme: der Schein trügt oftmals. Es gibt, wie in Kapitel 5.1 erwähnt, kein Gut und Böse, sondern nur verschiedene Blickwinkel, aus der man eine Lage betrachten muss. Gina aus *Porco Rosso* ist selbstbestimmt obwohl sie zunächst als schutzbedürftig erscheint. Die Piraten aus *Das Schloss im Himmel* sind gutherzige Menschen. Dies vermittelt den Zuschauern die wichtige Nachricht, nicht alles so zu nehmen wie es scheint, sondern die Umstände zu hinterfragen.

5.3 Hintergründe

In Japan ist, durch die hohen Aufkommen von Naturkatastrophen, alles auf Vergänglichkeit ausgerichtet. Die Häuser sind nicht dafür gemacht, lange Zeit zu überstehen¹⁸¹. Desto wichtiger ist ihnen deshalb ihre Kultur und Religion. Überall im Land lassen sich Schreine des Shintoismus finden, denen die Ehre erwiesen wird, wie in Kapitel 5.1.3 bereits erklärt. Der Mann hat in einer Familie die größte Autorität und die Frau kümmert sich um die Kinder. Diese Geschlechterrollen verlieren jedoch langsam an Gewicht. Die Familie genießt in Japan generell einen hohen Stellenwert und somit muss ihr Respekt entgegen gebracht werden. Japaner verspüren auch ein Verantwortungsbewusstsein gegenüber etwas, was ein Verwandter getan hat¹⁸². Ehre spielt einen großen Teil der japanischen Lebensweise. Sie muss um jeden Preis erhalten bleiben. Somit versuchen Japaner, immer alles richtig zu machen. Für jede Situation gilt eine gewisse Etikette. So wird beispielsweise kein Haus mit Schuhen betreten¹⁸³, was in Filmen wie *Mein Nachbar Totoro* und *Tränen der Erinnerung* thematisiert wird. Bevor sie einen Fehler machen, engagieren Japaner lieber eine

¹⁸⁰ Vgl. Nieder 2006, S. 55.

¹⁸¹ Vgl. Bichler 2004, S. 63.

¹⁸² Vgl. ebd., S. 69-71.

¹⁸³ Vgl. Coulmas 2003, S. 241.

professionelle Kraft¹⁸⁴. Weiterhin drücken sie sich oft unpräzise aus und bleiben sehr höflich, um niemanden zu beleidigen¹⁸⁵. Sie fürchten die Scham vor den Mitmenschen und den Gesichtsverlust sollten sie einen Fehler begehen¹⁸⁶. Dieses wird ebenfalls in *Tränen der Erinnerung* thematisiert. Als ein anderes Mädchen eine Rolle erhält, die Taeko angeboten wurde, ermahnt die Mutter sie, dieses niemandem zu erzählen. Das andere Mädchen könnte so sehr gekränkt werden und an Ansehen verlieren. Auch das Ohngesicht in *Chihiros Reise ins Zauberland* repräsentiert dies. Es hat kein Gesicht und handelt oft falsch. Darum haben alle Angst vor ihm. Da die Erhaltung der Ehre einen höheren Stellenwert besitzt als das eigene Leben überträgt sich dies auch in Filme. Es kann durchaus ein positives Ende sein, wenn der Hauptcharakter stirbt oder herbe Verluste hinnehmen muss, solange er dadurch seine Ehre retten kann¹⁸⁷.

Ein großer Bestandteil der japanischen Kultur ist auch das Gemeinschaftsgefühl. Die Gruppe ist wichtiger als ein Individuum und mit ihr kann ein Mensch mehr erreichen als alleine. Der Einzelne muss seine eigenen Wünsche der Gruppe unterordnen denn ohne sie kann er nicht überleben¹⁸⁸. Dies wird bereits in der Schule gelehrt. Hier gilt, dass nicht die Bearbeitung einer Aufgabe das Ziel ist, sondern die Eingliederung in eine Gruppe und das gemeinsame Lösen einer Aufgabe. Bildung und auch Arbeit gelten als sehr wichtig in Japan und als ein Grundpfeiler der Kultur¹⁸⁹. Deshalb wird Arbeit und Gruppendynamik in den Studio Ghibli Filmen immer positiv dargestellt. Die Arbeiter in *Das Schloss im Himmel* schaden zwar in ihren Minen der Natur, aber da sie gemeinsam hart arbeiten, ist dies nicht verwerflich. Auch in Prinzessin *Mononoke* sind Eboshis Arbeiterinnen durchweg positiv besetzt, auch wenn die Waffen, welche sie produzieren, schlecht sind.

Mit Animationsfilmen wollte Japan sich gegen die westlichen Animationen wehren und ihre eigenen produzieren¹⁹⁰. Studio Ghibli bildet hier keine Ausnahme. Ihre Filme richten sich an das japanische Publikum und dies soll auch in Zukunft so bleiben¹⁹¹. Lange Zeit erlaubten sie keine Veröffentlichung der Filme im Ausland, nachdem *Nausicaä aus dem Tal der Winde* stark gekürzt und verändert wurde. Disney wollte die Studio Ghibli Filme aber unbedingt im Ausland veröffentlichen, hauptsächlich um die Konkurrenz unter Kontrolle zu haben. Studio Ghibli erlaubte dies schließlich, allerdings

184 Vgl. ebd., S. 42.

185 Vgl. Bichler 2004, S. 71f.

186 Vgl. Coulmas 2003, S. 76.

187 Vgl. Bichler 2004, S. 70 + 85.

188 Vgl. ebd., S. 69.

189 Vgl. ebd., S. 180-186.

190 Vgl. Nieder 2006, S. 9.

191 Vgl. Wagner, Wieland: Disney belügt Kinder. <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-27390371.html> [Zugriff vom 08.07.2014], in: Der Spiegel, 2003, 25, S. 192.

dürfen die Filme nun nicht mehr geschnitten werden und Studio Ghibli muss sogar die Synchrondrehbücher abnehmen. Da Disney somit keinerlei künstlerische Einflussnahme hatte und die Filme so oft nicht in ihr Konzept passten, brachten sie sie unter dem Namen ihrer Tochterfirma Miramax heraus¹⁹².

Isao Takahata führte lange Zeit keine Regie mehr. Erst 2013 kehrte er mit *Die Legende von Prinzessin Kaguya* zurück, welcher noch nicht in Deutschland erschienen ist. Deshalb gilt besonders Hayao Miyazaki als Stimme und treibende Kraft von Studio Ghibli. Seine Filme sind an Kinder gerichtet, er möchte ihnen damit Freude bereiten aber auch ihre Wünsche und Probleme ansprechen¹⁹³. Er will die Filme machen, die er als Kind gerne gesehen hätte. Da Eltern oft die Unschuld und Ehrlichkeit von Kindern unterbinden, will er ihnen zeigen, dass sie sich nicht bestimmen lassen sollen und ihren eigenen Weg finden sollen¹⁹⁴. Den Kindern soll Mut gemacht werden, dass sie das Leben meistern können. Jedoch will Miyazaki ihnen auch die Wirklichkeit nicht verschweigen. Er verbindet das Gruselige mit dem Glücklichen, denn in der Realität gibt es Beides¹⁹⁵. Deshalb zeigt er sich auch gegenüber Walt Disney Filmen ablehnend. Sie würden nur Glück und befriedigende Zustände zeigen, aber sich niemals mit schwierigen Themen beschäftigen¹⁹⁶.

So sagte er es auch in einem Interview mit dem „Spiegel“ im Jahre 2003:

„Und deshalb täusche ich Kinder nicht über das Leiden in der Welt: Krieg, wirtschaftliche Krisen, Zerstörung der Umwelt. Wenn wir der Realität nicht ins Auge sehen, können wir Kindern keine Geschichten erzählen. Um es unverblümt zu sagen: Disney belügt Kinder. Ähnliches gilt – bei allem Respekt – für viele US-Verfilmungen: Gut gegen Böse - so lautet die simple Formel, auf die Hollywood die schwierigen Konflikte in der Welt verkürzt. Solche Filme möchte ich aber nicht machen.“¹⁹⁷

192 Vgl. Nieder 2006, S. 22.

193 Vgl. Miyazaki 2009, S. 91.

194 Vgl. ebd., S. 50f.

195 Vgl. Miyazaki 2009, S. 431.

196 Vgl. ebd., S. 72.

197 Wagner 2003, S. 192.

6 “Die letzten Glühwürmchen”: ein Kinderfilm?

6.1 Zusammenfassung

Das erste Bild von *Die letzten Glühwürmchen* ist von dem Geist des 14-jährigen Hauptcharakters Seita. Aus dem Off ist seine Stimme zu hören, welche erklärt, dass er am 21. September 1945 gestorben ist. Daraufhin ist Seita zu sehen, der elendig an einem Bahnhof stirbt. Bahnworkers durchwühlen seine Taschen und finden eine Bonbondose, die sie wegwerfen. Der Geist der vierjährigen Setsuko, Seitas Schwester, erscheint. Seitas Geist nimmt sie bei der Hand und sie begleiten den Film, eine Rückblende ihres Leidensweges, als stumme Beobachter.

Die Geschichte beginnt in der Stadt Kōbe. Es ist Bombenalarm und Seita vergräbt noch schnell einige Vorräte im Garten. Die Mutter geht schon zum Luftschutzbunker vor. Seita greift sich die protestierende Setsuko und ein Bild seines Vater, der beim Militär ist. Dann rennt auch er los. In dem Moment fallen die Bomben und die Häuser beginnen zu brennen. Die Kinder überstehen den Anschlag in einer Höhle. Danach kehren sie in ihre zerstörte Stadt zurück, auch ihr Haus steht nicht mehr. Die Menschen versuchen, verkohlte Leichen zu identifizieren. Schließlich werden sie in eine Schule gebeten, die als Auffanglager und Lazarett fungiert. Hier erfährt Seita, dass seine Mutter schwer verletzt wurde. Nur anhand eines Ringes konnte sie identifiziert werden. Am nächsten Tag stirbt die Mutter an ihren Verletzungen. Er macht sich auf zu seiner Tante nach Nishinomiya, wo er bereits Setsuko hingebracht hat. Diese wohnt noch mit ihrer Tochter und einem Untermieter zusammen. Seita verschweigt den Tod der Mutter.

Am nächsten Tag holt er die vergrabenen Güter. Darunter ist auch die Bonbondose, welche er sofort einsteckt. Diese Bonbondose begleitet die Kinder den ganzen Film über. Die Tante freut sich über die Lebensmittel, wenn gleich ein Vorwurf über den Wohlstand der Familie in ihrem Ton zu hören ist, welche sich trotz des Krieges viel leisten konnte. Jetzt erst erzählt Seita ihr von dem Tod der Mutter.

Die Kinder beschließen kurz darauf, einen Tag am Strand zu verbringen. Während einige Familien hier Salz schöpfen, haben sie Spaß und schwelgen in Erinnerungen. Setsuko entdeckt jedoch auch die Leiche eines Mannes. Später erklärt die Tante, dass sie die Kimonos der Mutter verkaufen will, um Reis zu kaufen. Setsuko protestiert unter

Tränen, doch die Tante setzt ihren Willen durch. Die Kinder bekommen von ihr einen Anteil Reis und sie genießen am Abend ein ergiebiges Mahl.

Doch schon am nächsten Tag ist die Harmonie vorüber. Die Tante will ihnen keinen Reis mehr geben, da sie nichts tun und Taugenichtse nicht das gleiche Essen bekommen wie Arbeiter. Da die Tante sich durch ihre Proteste beleidigt fühlt, beschließt sie, dass die Geschwister nun selbst kochen sollen. Sie impliziert ihnen gegenüber auch, dass sie zu anderen Verwandten nach Tokio ziehen könnten, obwohl die Geschwister noch nicht einmal wissen, wo diese wohnen.

Setsuko hat oft Albträume und schreit nachts, wofür die Tante kein Verständnis hat und sie anherrscht, still zu sein. Die Tante zeigt den Kindern jetzt offen, dass sie sie für nichtsnutzig hält. Als die Geschwister bei Bombenalarmen immer in eine Höhle rennen, hält sie dem Jungen vor, dass er sich nicht beim Löschen der Feuer beteiligt und sagt, dass sie gleich in die Höhle ziehen können. Da sie die Unterdrückung und die Beschimpfungen der Tante nicht mehr ertragen, ziehen sie tatsächlich in die Höhlen. Zunächst sind die Kinder dort sehr befreit. Sie fangen Glühwürmchen und breiten sie unter ihrem Mückennetz aus, wie kleine Lampen. Am nächsten Morgen sind alle Insekten gestorben und Setsuko begräbt sie. Sie eröffnet Seita, dass sie längst weiß, dass die Mutter gestorben ist.

Die Kinder haben bald nichts mehr zu essen. Die Bauern können ihnen nichts mehr verkaufen und legen ihnen nahe, zu der Tante zurückzugehen, da sie auf die Essenszuteilung angewiesen sind. Setsuko erzählt ihrem Bruder, dass sie an Bauchweh leidet. Seita beginnt bei Nacht die Felder der Bauern zu plündern. Als er dabei erwischt wird, verprügelt ihn der Bauer vor den Augen der Schwester und bringt ihn zur Polizei. Auch die Entschuldigungen des Jungen erweichen ihn nicht. Der Polizist jedoch warnt ihn nur und schickt den Bauern unter Androhungen von Strafen nach Hause.

Während des nächsten Bombenalarms klagt Seita aus den Häusern der Geflohenen. Jedoch schafft er es nicht, die gestohlenen Güter zu verkaufen. Als er zu der Höhle zurückkehrt, findet er Setsuko bewusstlos vor. Ein Arzt erklärt ihnen, dass Setsuko unterernährt ist. Verzweifelt fährt Seita in die nächste Stadt und löst das Konto der Mutter auf. Hier erst erfährt er, dass der Krieg vorbei ist und Japan kapituliert hat. Da auch das Militär zerstört wurde, wird ihm klar, dass der Vater tot ist. Als er zurückkehrt, liegt Setsuko vollkommen entkräftet in ihrer Höhle. Sie lutscht auf Knöpfen herum, die sie für Bonbons hält und präsentiert ihm stolz zwei Steine als ganze Gerichte. In der Nacht stirbt sie. Während alle Menschen das Ende des Krieges feiern, verbrennt Seita

seine Schwester still für sich. Er füllt ihre Asche in die Bonbondose und verlässt, aller Hoffnung beraubt, die Höhlen. Kurz darauf stirbt auch er wie zu Beginn des Filmes. Das letzte Bild zeigt die Geister der Geschwister wie sie das moderne Tokio überblicken.

6.2 Charaktere

Die Protagonisten des Filmes sind das Geschwisterpaar Seita und Setsuko, wobei der Fokus stärker auf Seita gelegt wird. Der 14-jährige Junge übernimmt von Beginn des Filmes an Verantwortung für seine kleine Schwester. Er kümmert sich liebevoll um sie und will, dass es ihr gut geht und sie glücklich ist. Er will sie bei sich wissen, vielleicht auch weil er, nach dem Verlust der Eltern, nicht auch noch sie verlieren will. Er ist sensibel und stellt Setsukos Bedürfnisse immer in den Vordergrund. So erhält sie die meisten der Fruchtbonbons und auch wenn er selbst erschöpft ist, trägt er sie dennoch nach Hause. Er verdrängt seine eigene Trauer und Sorgen, um für sie stark zu sein. Da er Setsuko um jeden Preis beschützen möchte, erzählt er ihr nichts vom Tod der Mutter und davon, dass ihre Asche in einer hölzernen Kiste in ihrer Höhle ist. Doch hier macht sich schon deutlich, dass auch Seita Fehler macht und nicht immer richtig handelt. Am Deutlichsten zu sehen ist dies daran, dass er nicht arbeiten will. Immer wieder wird er von der Tante dazu aufgefordert und für seinen Unwillen kürzt sie sogar sein Essen. Doch selbst dann ist er zu stolz, um sich Arbeit zu suchen. Es wird kein eindeutiger Grund für diese Einstellung genannt, anzunehmen ist aber, dass er seine Schwester nicht alleine lassen möchte. Somit ziehen sie später von der Tante weg, um frei zu sein. Damit bekommen sie jedoch keine Essensrationen mehr. Seita wird von einem Bauern nahegelegt, zurück zu der Tante zu gehen. Doch obwohl sie hungern, will Seita seinen Stolz nicht überwinden und sie selbst versorgen. Er ist der Meinung, dass das Ersparnis der Mutter reichen wird. Er weigert sich somit, sich in eine Gruppe einzugliedern, ein in Japan hohes Gebot¹⁹⁸. Außerhalb der Gemeinschaft können er und seine Schwester allerdings nicht überleben. Mit der Zeit wird Seita immer verzweifelter. Er beginnt von den Feldern und sogar aus den Häusern der Menschen zu stehlen. Als er schließlich erwischt wird, zeigt er Reue und entschuldigt sich. Ihm wird zwar Gnade zugesprochen aber er kann die Scham, die er gegenüber seiner Schwester spürt, nicht ablegen. Durch seine Taten wird er ihr ein schlechtes Vorbild und hat Angst, in ihren Augen an Ansehen zu verlieren. Seine Schwester ist der einzige Grund, warum er sich seine Menschlichkeit bewahren kann.

198 Vgl. Kapitel 5.3, S. 46.

Setsuko ist erst vier Jahre alt und hat somit noch die Werte eines kleinen Kindes. Ähnlich wie bei Mei aus *Mein Nachbar Totoro* hält sie sich für das Zentrum der Welt. Inmitten des Bombenalarmes klagt sie über die Hitze und den Verlust ihres Hauses. Obwohl Seita ihr von der Krankheit der Mutter erzählt, besteht sie darauf diese zu sehen. Als die Tante die Kimonos der Mutter für Essen eintauschen will, protestiert sie. Da Setsuko die missliche Lage noch nicht vollkommen begreifen kann, hält sie an ihren gelernten Verhaltensregeln fest und hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn. So verliert sie beim Essen nicht ihre kerzengerade Sitzposition und sagt der Tante, dass der Reis von den Kimonos der Mutter kommt und somit ihnen gehört. Auch als Seita beginnt zu stehlen, fragt sie, ob dies denn erlaubt sei, was er bejaht. Setsuko verliert nie den Glauben an ihren Bruder und sieht zu ihm auf. Sie ist fest der Meinung, dass alles wieder gut werden wird. Er wird sie retten und solange er da ist, kann nichts Schlimmes passieren. Deshalb ist es auch schwer für sie, wenn er sie alleine lässt. Selbst als sie im Sterben liegt und Seita bewusst wird, dass er den Tod der Schwester mit herbei geführt hat, glaubt sie noch an ihn. Ihre Kindlichkeit büßt Setsuko niemals ein. So können sie ungehemmt Spaß am Strand haben. Sie freut sich über Kleinigkeiten wie Glühwürmchen und Bonbons. Setsuko bleibt ein Symbol der Hoffnung für Seita. Als sie schließlich stirbt, verliert er seinen Sinn im Leben und gibt sich dem Tod hin.

In dem Film ist ein wahrer Widersacher nicht vorhanden, höchstens die Tante könnte als ein solcher bezeichnet werden. Sie legt Seita von Anfang an nahe, dass er arbeiten gehen und dem Land dienen muss. Als er dieser Aufforderung wiederholt nicht nachkommt, streicht sie das Essen der Kinder und verbietet ihnen ihre Freuden. Sie sieht sich als selbstlos, da sie die Kinder aufgenommen hat und ihnen zu essen gibt. Diese hält sie für Schmarotzer, die sie in dieser schweren Zeit auch noch durchfüttern muss. Jedoch nimmt sie gerne das Essen und die Kimonos der Mutter an, welche die Kinder mitbringen. Da sie davon Essen kauft, welches sie den Kindern verbietet, bereichert sie sich sogar an ihnen. Die Tante hat keinerlei Verständnis für die Schrecken, welche die Kinder durchleben mussten. Sie spricht ihnen kein Beileid aus, als die Mutter stirbt. Auch als die traumatisierte Setsuko nachts vor Angst schreit, hat sie kein Verständnis dafür. Als die Kinder schließlich gehen, ist sie emotionslos und lässt sie ziehen. Sie scheint zu wissen, dass sie nicht überleben können, ist allerdings froh, sie los zu sein.

Der Film zeigt hauptsächlich den Krieg selbst als Bösewicht. Er ist ein übermächtiger Feind dem die Kindern entgegen treten und gegen den sie verlieren. Dabei wird der Krieg an sich kaum gezeigt. Es gibt keine offenen Kämpfe, kein Militär. Nur die

feindlichen Flugzeuge zeugen davon. Und dennoch schadet der Krieg jedem einzelnen Menschen, auch den Unschuldigen wie Seita und Setsuko. Der Mensch an sich ist nichts mehr wert, was daran zu sehen ist, wie die Leichen durchsucht und entsorgt werden. Die Ausgebombten haben kaum Überlebenschancen. Dabei wird jedoch keine Wertung abgegeben. Es wird keine Opfer- oder Täterrolle zugewiesen, der Film zeigt keine Sympathie gegenüber einem teilnehmenden Land. Er zeigt, dass es in jedem Land Opfer gibt und der Krieg als solches schlimm ist.

Die einzigen Tiere, die vorkommen sind die Glühwürmchen und diese sind, wie der Titel vermuten lässt, entscheidend. Glühwürmchen stehen in Japan für Vergänglichkeit¹⁹⁹. Dies wird auch in diesem Film bewusst. Die Glühwürmchen leuchten hell und bringen den Kindern somit Glück und Freude. Allerdings ist ihr Leben kurz und zerbrechlich. Setsuko zerdrückt aus Versehen eines von den Tieren, als sie versucht, es zu fangen. Nachdem die Kinder die Glühwürmchen am Abend gefangen haben, sind sie am Morgen alle tot und Setsuko hebt ihnen ein Grab aus. Die Vergänglichkeit der Glühwürmchen wird noch einmal deutlich, als die Kinder ein einsames Flugzeug am Himmel sehen. Seita erklärt, dass es sich um ein Kamikazeflugzeug handelt. Das bedeutet, dass der Pilot bei dem Angriff sein Leben verlieren wird. Setsuko vergleicht das Flugzeug mit einem Glühwürmchen. Die Glühwürmchen stehen auch für die Kinder. Durch ihren Lebensmut bilden sie einen Lichtblick in der ausweglosen Kriegssituation. Jedoch ist auch ihnen, wie den Glühwürmchen, ein früher Tod beschieden. Als Setsuko das Grab aushebt und dieses mit ihrem Namen verziert ist, ist dies unweigerlich ein Symbol dafür, dass auch sie bald in einem Grab liegen wird. Als sie fragt, warum Glühwürmchen so jung sterben, ist dies nicht nur eine Frage an die Vergänglichkeit der Insekten, sondern auch eine generelle Frage, warum es Krieg geben muss und somit die Kinder als Opfer fordert.

6.3 Themen

Da ihre Eltern tot beziehungsweise im Krieg sind, müssen Seita und Setsuko schnell erwachsen werden, um für sich selbst sorgen zu können. Während Seita sich bereits um die Schwester kümmert, kann er jedoch noch keine Verantwortung dafür übernehmen, ihr Überleben längerfristig zu sichern. Seita vollzieht während des Filmes eher eine Entwicklung ins Negative. Während er anfangs noch allwissend wirkt und sich für die Schwester aufopfert, verliert er diese Eigenschaften im Verlaufe des

¹⁹⁹ Vgl. Schäfer, Horst.: Kinder, Krieg und Kino – Filme über Kinder und Jugendliche in Kriegssituationen und Krisengebieten. Konstanz 2008, S. 97.

Filmes. Seine Handlungen werden immer mehr von Verzweiflung getrieben. Will er am Anfang seine Schwester nicht alleine lassen, zieht er am Ende ohne sie los, um die Besitztümer von Menschen zu stehlen. Seine Freude über diese haben wahnsinnige Züge. Ohne Erklärung lässt er die kranke Setsuko alleine, welche er bewusstlos wiederfindet. Er wird zu einem Dieb und nimmt den Menschen ihre Güter in einer Zeit, wo jeder leidet und wenig hat. Dadurch büßt Seita Sympathie ein, obwohl er dies für einen guten Zweck, nämlich um seine Schwester zu retten, tut. Zu diesen Mitteln muss er nur greifen, weil er Fehler begeht und sie nicht einsieht. Seita gewinnt im Laufe des Filmes nicht an Stärke sondern wird immer schwächer. Er tritt der Tante nicht entgegen, als diese ihm wiederholt Vorwürfe macht, sondern schweigt und flieht schließlich. Auch gegen den Bauern, der ihn beim Stehlen erwischt, setzt er sich nicht zur Wehr sondern fleht ihn an. Er übernimmt keine Verantwortung für seine Taten, da er sie im Wissen, dass sie falsch sind, begeht. Somit verliert er auch langsam seine Vorbildfunktion für seine Schwester, die nach wie vor an ihn glaubt. Als er erfährt, dass sein Vater im Krieg gefallen ist, kann er dies nicht verkraften. Es wird klar, dass er immer gehofft hat, der Vater würde zurückkehren und dann würde wieder alles gut werden. Dass ihre Situation sich von einer vorübergehenden in eine permanente verwandelt hat, lässt ihn verzweifeln. Jetzt erst sieht er seine Fehler ein. Als Setsuko kurz darauf stirbt, verliert er den letzten Überlebenswillen. Von Reue erfüllt und ohne jegliche Aussicht auf eine Zukunft, bleibt er als gebrochener Charakter zurück.

Setsuko dagegen entwickelt sich im Laufe des Filmes zum Positiven und wird erwachsener. Protestiert sie am Anfang noch lautstark und beharrt auf ihrem Willen, so legt sie dies später ab. Als sie sich schreiend weigert, weiterzugehen, hält Seita ihr die Bonbondose als Aufmunterung hin. Setsuko bemerkt jedoch, dass sich nur noch ein Bonbon darin befindet. Sie hört auf zu weinen und steckt das Bonbon zurück in die Dose in dem Wissen, dass schlimmere Zeiten kommen werden. Auch als sie später erklärt, dass sie vom Tod der Mutter weiß, macht sie sich keine Illusionen. Die Mutter liegt, wie die Glühwürmchen, in einem Grab und kommt nicht zurück. Bevor Setsuko und auch Seita allerdings ihre Reise ins Erwachsenenalter beenden können, sterben sie. Sie konnten somit ihre Metamorphose und das Finden einer Identität nicht beenden. Auch körperlich sieht man ihnen an, dass es immer schlechter um sie steht. Der Krieg und der Verlust zeigen ihre Spuren. Sind sie zu Beginn noch adrett gekleidet und gepflegt, so ist ihre Kleidung am Ende zerrissen und sie sind schmutzig. Setsuko hat sogar Läuse. Kurz vor ihrem jeweiligen Tod sind die Gesichter der Kinder eingefallen, sie sind abgemagert und wirken müde. Die körperliche Schwäche ist ihnen anzusehen.

Der Film ist, wie alle von Takahatas Filmen, stark von Sehnsucht und Elegie geprägt. Der gesamte Film ist in einer Rückblende erzählt, wobei die Geister der Verstorbenen ihre Geschichte noch einmal durchleben. Sie reflektieren so ihre traurige Vergangenheit. Die Handlung ist geprägt von dem Sehnen nach einer besseren Zeit. Seita erinnert sich glücklich an eine Flottenshow, bei der er früher war. Als die Kinder am Strand spielen, werden Erinnerungen an einen Ausflug ans Meer mit der Mutter wach. Die Erinnerung ist geprägt von Idylle und Harmonie. Sie tragen schöne Kleider und es gibt gutes Essen. Im Gegensatz dazu baden die Kinder nun in ihren kaputten Kleidern und um sie herum herrscht Tod und Armut. Als sie zu der Tante zurückkehren, sieht Seita, wie eine Frau freudig ihre Mutter begrüßt und er vermisst seine eigenen Eltern. Als Setsuko stirbt, gibt es eine Art Erinnerungsvideo. Zur Musik eines Plattenspielers im Nachbarhaus sieht der Zuschauer, wie das kleine Mädchen allein in den Höhlen spielt. Sie rennt mit einem Laken umher, versucht zu nähen oder verkleidet sich als Soldat. Dieser Ort wurde durch sie belebt und die Erinnerung an sie besteht hier weiter fort. Die Kinder schaffen es, immer wieder kleine Momente des Glückes zu erleben. Freude ist so rar während des Krieges doch nur so können sie sich ihre Menschlichkeit erhalten. Die Kinder vermitteln Hoffnung, doch dieser ist keine Zukunft beschienen. Es gibt kein glückliches Ende und keine Rettung für die Geschwister. Gerade mit dem letzten Bild, als die Geister von Seita und Setsuko auf ein modernes Tokio blicken, wird die Elegie bewusst. Diese neue Stadt ist auf so vielen Opfern des Krieges aufgebaut, so wie ihnen. Die Geschwister selbst konnten diesen neuen Wohlstand nicht mehr erleben. Sie sind nur das, was von einer längst vergangenen Zeit übrig blieb.

Der Film verzichtet auf eine Naturnachricht. Einzig die Abneigung gegenüber Krieg wird thematisiert. Auch wenn kein Militär zu sehen ist, so sind es doch feindliche Flugzeuge, die Bomben abwerfen. Die Zerstörung dieser wird durch die Augen der Kinder betrachtet, weshalb die Kritik daran offensichtlich ist. Es werden keine Hintergründe zu dem Krieg preisgegeben und somit gibt es keine Erklärung, warum die Kinder leiden müssen und ihnen Gewalt zuteil wird. Sie haben sich nichts zu Schulden kommen lassen, um dies zu verdienen. Somit erfolgt keine Meinungsbildung über die Rechtschaffenheit des Krieges sondern nur ein klares Bild davon, was er anrichtet. Nicht nur der Krieg selbst sondern auch seine Folgen für das Land und seine Bewohner werden thematisiert. Die Geschwister überleben alle Angriffe aber sterben an den Konsequenzen.

Auch fantastische Welten finden wenig Eingang in den Film. Nur die Geister der Kinder sind von der realitätsnahen Handlung abgehoben. Die Geister sehen aus wie die

Kinder, bevor ihr Leidensweg begann. Sie sind in orange getaucht und reflektieren das Geschehene. Da sie ein Abbild der Verstorbenen sind und auch in der realen Welt existieren, bleiben sie mit der Realität verbunden. Jedoch nehmen sie nur die Rolle des stummen Beobachters ein, mit ihnen kann nicht interagiert werden. Die Geister bieten den Kindern eine Art glückliches Ende. Ihre Leiden sind vergangen, nur das Glück bleibt für sie. So ist ihnen dennoch eine friedliche Zukunft beschieden.

Das Fliegen wird durch die Flugzeuge ausgedrückt. Diese jedoch bringen, im Gegensatz zu den anderen Studio Ghibli Filmen, hauptsächlich Zerstörung. Wenn die Kinder aus ihrem Zuhause fliehen, werfen Flugzeuge Brandbomben ab, während die Kinder noch auf der Straße sind. Diese zerstören das Haus und auch die Familie der Kinder. Durch den Film hinweg naht die Gefahr aus der Luft, angekündigt durch Alarmsirenen. Später nutzt Seita den Fliegeralarm für Diebstähle, die Flugzeuge haben für ihn an Schrecken verloren. Sie helfen ihm, seine Schwester noch ein wenig länger am Leben zu halten. Auch ein Kamikazeflugzeug sehen die Kinder. Dieses stellt für sie keine Gefahr da, aber das mindert nicht seine Gefährlichkeit. Erst ganz am Ende, als die Kinder im Sterben liegen, verkündet ein Flugzeug das Ende des Krieges. Es ist die erste positive Nachricht durch die Luft, die diese nun wieder für ungefährlich erklärt. Doch für die Kinder ist sie bereits zu spät.

6.4 Hintergründe

Im August 1945 werfen die Amerikaner Atombomben auf Japan ab. Am 14. August kapitulieren sie und am 2. September unterzeichnen sie die Kapitulationsurkunde²⁰⁰. Am 21. September stirbt Seita, wenige Tage nach seiner Schwester Setsuko. Vom Ende des Krieges hat er nur zufällig erfahren, von den Atombomben weiß er nichts. Die Kinder überleben den Krieg, um kurz darauf zu sterben. Dabei wird jedoch nur dem Krieg selbst die Schuld zugewiesen, keinem speziellen Land. Dies ist sehr ungewöhnlich für japanische Filme. Denn Japan sieht sich selbst als Opfer was den Zweiten Weltkrieg angeht und verdrängt seine eigenen Taten, wie den Anschlag auf Pearl Harbor. Diese Opferrolle konnten sie aufgrund der Atombomben annehmen. So festigte sich auch ihre Meinung, dass nur diese Bomben Japan besiegen konnten, obwohl der Krieg längst für sie verloren war²⁰¹. Somit fällt es ihnen leicht, sich ihrer Täterrolle zu entledigen. Eine neutrale Meinung in Filmen ist demnach selten. *Die letzten Glühwürmchen* macht bewusst, dass es auch in Japan unschuldige Opfer gibt.

²⁰⁰ Vgl. Schäfer 2008, S. 93.

²⁰¹ Vgl. Basgier, Thomas: Die letzten Glühwürmchen. In: Koebner, 2007, S. 216f.

Die Handlung und einige Themen unterscheiden sich sehr von anderen Studio Ghibli Filmen. Dies ist hauptsächlich der Tatsache geschuldet, dass es sich hierbei um eine Romanverfilmung handelt. Der Film basiert auf dem Buch *Das Grab der Leuchtkäfer* von Akiyuki Nosaka, welches 1967 erschien. Es basiert größtenteils auf wahren Erlebnissen. So musste auch der Autor, wie Seita, im Alter von 14 Jahren als Kriegswaise in den letzten Zügen des Zweiten Weltkrieges überleben. Auch er hatte eine kleine Schwester wie Setsuko, die an Unterernährung starb²⁰². Dies ist nicht die einzige Buchverfilmung des Studio Ghibli, jedoch wurden andere wie *Das wandelnde Schloss* und *Kikis kleiner Lieferservice* stark abgewandelt. *Die letzten Glühwürmchen* hält sich jedoch beinahe exakt an die Vorlage. Unterschiede bestehen vor allem darin, dass der Film mehr Wert auf Emotionen der Charaktere und auch ihre Lebensfreude legt, während das Buch faktisch und emotionslos vom harten Überlebenskampf erzählt.

Studio Ghibli hatte mit *Das Schloss im Himmel* erst einen Film vorzuweisen als *Die letzten Glühwürmchen* in Produktion ging. *Nausicaä aus dem Tal der Winde* gehörte zwar auch zu ihrem Portfolio, wurde aber vor der Gründung des Studio veröffentlicht. So musste das Studio sich noch immer etablieren und war auf finanzielle Hilfsmittel angewiesen. Der Verlag des Romans *Das Grab der Leuchtkäfer* war daran interessiert, das Buch von Studio Ghibli verfilmen zu lassen. Isao Takahata willigte ein, den Film zu machen. Da das Studio jedoch seine eigenen künstlerischen Interessen bewahren wollte, stellte er als Bedingung, dass sie auch Miyazakis Projekt *Mein Nachbar Totoro* finanzieren sollten. Die Filme wurde zusammen herausgebracht, um beiden die beste Chance zu geben. Diese emotionale Kombination versagte beim Publikum. *Mein Nachbar Totoro* steckt voller Harmonie während *Die letzten Glühwürmchen* Verzweiflung und Tod zeigt. Erst später entwickelte sich Totoro zu Studio Ghiblis Maskottchen während *Die letzten Glühwürmchen* von Kritikern gelobt wird²⁰³.

6.5 Qualifikation als Kinderfilm

Studio Ghibli legt Wert darauf, Kindern die Realität zu zeigen und sie nicht zu beschönigen. Somit stellt sich auch die Frage, ob die Filme kindgerecht bleiben. Immerhin erhielten einige Filme, wie *Prinzessin Mononoke* und *Porco Rosso*, in Deutschland Altersfreigaben ab 12 Jahren. *Die letzten Glühwürmchen* hingegen erhielt eine Altersfreigabe ab 6 Jahren und gilt somit als für Kinder geeignet.

202 Vgl. Nosaka, Akiyuki: *Das Grab der Leuchtkäfer*. Aus dem Japanischen von Irmela Hijjiya-Kirschner. o.O 1967, hinterer Klappentext.

203 Vgl. Le Blanc et al. 2009, S. 71f.

Der Film beginnt mit dem Ende der Handlung, der Hauptcharakter schaut auf sich selbst. Durch seine Worte und seinen Tod kurz danach, wird ersichtlich, dass es sich um einen Geist des Verstorbenen handelt. Danach springt die Handlung zurück auf den Anfang, um die Geschichte der Kinder zu erzählen. Dies geschieht jedoch ohne Erklärung, es wird nicht aufgezeigt, dass die Handlung sich jetzt Monate vor der eben gesehenen Szene befindet. Für Kinder kann dies verwirrend sein. Ansonsten verläuft die Handlung eher geradlinig. Sie ist sehr ruhig und die wenigen spannenden und temporeichen Szenen gehen schnell vorüber. Somit kann der kindliche Zuschauer die Handlung nachvollziehen, sie schreitet nicht zu schnell voran. Der Film ist zudem, durch den großen Spielzeitraum, in kleine Episoden aufgeteilt. Der Zuschauer muss keine großen Zusammenhänge zwischen den vorangegangenen Szenen ziehen, sondern sieht kleine Geschichten. Es gibt ein gesetztes Umfeld, in dem die Kinder agieren und das sie nur einmal wechseln. Zuerst sind sie bei der Tante und dann in ihrer Höhle. Somit ist eine Stabilität vorhanden, auf welche der Zuschauer sich verlassen kann.

Der Film befindet sich, vor allem durch die kindlichen Hauptcharaktere, auf einer Augenhöhe mit den kindlichen Zuschauern. Insbesondere Setsuko stellt die Bedürfnisse von kleineren Kindern dar. Wenn sie nach ihrer Puppe weint, nicht weitergehen oder die Sachen der Mutter nicht hergeben will, entspricht dies den Einstellungen eines kleinen Kindes. Auch ihr Bestreben, erwachsen zu agieren, ist für Kinder nachvollziehbar. So spricht sie mit Seita, wie es ihre Mutter getan hat, will beim Kochen helfen und versucht, etwas zu nähen. Die Kinder erleben den Tod der Eltern. Dies stellt eine elementare Angst von Kindern da, welcher sich die Geschwister stellen müssen. Doch in diesem Film wird nicht beschrieben, wie man sich von den Erwachsenen löst und alleine eine Identität entwickelt. Er zeigt viel mehr die reale Gefahr, wenn die Eltern nicht mehr für einen sorgen können. Kinder sind auf Erwachsene und die Gesellschaft angewiesen, bevor sie sich von ihnen lossagen können. Der Film bestätigt die Angst der kindlichen Zuschauer jedoch, anstatt dass er sie nimmt. Die Geschwister schaffen es nicht ohne die Eltern zu überleben. Da ihnen ein ähnliches Schicksal widerfahren könnte, haben die kindliche Zuschauer nun noch mehr Angst, ihre Eltern zu verlieren. Dabei ist es unwichtig, dass der Film in einer anderen Zeit spielt. Für die kindlichen Zuschauer zählt die Geschichte der Hauptcharaktere, die an ihrer Aufgabe scheitern.

Die Protagonisten Seita und Setsuko sind selbst noch Kinder, weshalb kindliche Zuschauer sich leicht mit ihnen identifizieren können. Setsuko vertritt, wie schon erwähnt, kindliche Werte und behält noch ihren kindlichen Egoismus. Sie hat einen

positiven Blick auf die Welt. Seita agiert hier weniger wie ein Kind und ist stärker von Realismus geprägt. Er weiß, was die Konsequenzen von schwierigen Situationen sind und macht sich keine Illusionen. Wenn er dies doch tut, dann um seine Schwester zu schützen. Da der Film aber durch seine Augen erzählt wird, kann der Zuschauer damit nicht getäuscht werden. Zudem macht Seita viele Fehler, die zu ihrem Verderben führen. Er lässt sich zu schlechten Taten hinreißen und freut sich über sie, was teils beängstigend wirkt. Allerdings wird unmissverständlich klar gemacht, dass diese Taten schlecht sind. Der kindliche Zuschauer weiß so nicht mehr, ob er Seita trauen kann. Er gibt, genau wie vor Setsuko, ein schlechtes Vorbild ab. Allein durch Setsukos Beistand und Verständnis kann auch der Zuschauer von ihm überzeugt werden. Wenn Seita sich vor Setsuko schämt, schämt er sich vor den kindlichen Zuschauern. Seita wirkt durch seine Fehler zwar wie ein echter Mensch und somit greifbarer für die Zuschauer, jedoch kann es sie verwirren, da sie seine Handlungen nicht voraussehen können.

Die Kinder durchlaufen eine Reise, jedoch wird diese vor dem Erreichen des Zieles unterbrochen. Sie können nicht mit einer Erkenntnis an ihren Ausgangsort zurückkehren. Dieser Ausgangspunkt existiert nicht mehr, somit ist auch das Ziel dieser Reise nicht klar. Anstatt stärker und selbstbewusster zu werden, werden die Protagonisten körperlich und geistig immer schwächer. Setsuko vermittelt am Ende dennoch unbeirrt Hoffnung an eine bessere Welt, die sie nicht mehr erleben kann. Seita hingegen verlässt den Film ohne Aussicht. Er ist ein gebrochener Charakter ohne Lebenssinn und Mut. Somit sendet er ein schlechtes Signal an die kindlichen Zuschauer, er kann sie nicht bestärken sondern lässt sie verängstigt zurück. Er findet keinen Ausweg aus ihrer Situation und scheitert an der Mission, seine Schwester zu retten. Auch wenn ein positiver Ausgang keine Pflicht für einen Kinderfilm ist, so muss dennoch der Charakter Hoffnung auf einen Neuanfang vermitteln. Er darf an seinen Problemen nicht scheitern sondern muss an ihnen wachsen. Doch Seita gibt auf, und der Film endet ohne Aussicht auf eine bessere Welt.

Die Hoffnung wird dem Zuschauer gleich von Beginn an genommen. Bereits im ersten Satz erfährt der Zuschauer, dass die Protagonisten den Film nicht überleben werden. Es gibt somit keine Möglichkeit mehr, dass eine überraschende Rettung die Kinder ereilen wird. Als es ihnen schlechter geht, weiß der Zuschauer, dass sie nun sterben werden. Das Einzige, was gegen ein vollkommen glückloses Ende spricht, sind die Geister der Kinder. Sie sind am Ende des Filmes zusammen, ihr Leidensweg ist beendet und sie haben endlich ihren Frieden gefunden. Somit ist es nicht schlimm, dass sie nun nicht mehr leben. Es zählt, dass sie zusammen sind. Auch wenn die Kinder sterben und alle Hoffnung somit verschwindet, lässt diese Möglichkeit des

Lebens nach dem Tod die kindlichen Zuschauer dennoch etwas Positives mitnehmen. Dennoch ist auch hier Vorsicht geboten, denn diese Lösung der Geister hebt die Probleme der Kinder nicht auf. Sie sind dennoch am Leben gescheitert. Ein Weiterleben als Geister nimmt zwar ein wenig den Schrecken der Situation, stellt aber im richtigen Leben keine Option dar. Somit ist das Ende trotzdem nicht als eindeutig positiv zu verstehen.

Der Film verwendet ein großes Maß an Gewalt. Diese ist jedoch meistens nur passiv zu sehen. Es werden die Konsequenzen der Gewalt gezeigt, selten jedoch ihre Durchführung. Überall sind verbrannte Leichen zu sehen, allen voran die in blutige Verbände gehüllte Mutter der Geschwister. Diese Darstellung von Schreckensszenen kann auch bei kindlichen Zuschauern Angst hervorrufen. Zwar gibt es in der Realität durchaus solche Vorkommnisse, allerdings können Kinder diese Schreckensbilder noch nicht verarbeiten. Insbesondere der Anblick der sterbenden Mutter kann sie ängstlich hinterlassen. Sie stellen sich ihre eigene Mutter in dieser Situation vor. Weiterhin wird kein Grund für diese Gewalt gegeben. Es herrscht Krieg, doch dies wird nicht thematisiert. Die entstehende Gewalt und Zerstörung wird als natürlich erfahren, genau wie das Verbrennen der Leichen. Woher diese Gewalt genau kommt, wird nicht genau erklärt. Die Angst vor dieser Gewalt wird den Zuschauern vor Augen geführt, als auch Setsuko mit weit aufgerissenen Augen nach dem Bombenabwurf vor Angst zittert. Als Seita von dem Bauern verprügelt wird, ist als Grund sein Diebstahl zu verstehen. Diese Gewalt wird gezeigt und hat einen Grund, jedoch ist ihr Ausmaß nicht nachvollziehbar. Auch der Polizist bestätigt dies, die Gewalt war ungerechtfertigt, wenn auch Seitas Handeln falsch war. Dennoch wird sie kaum thematisiert. Sie hinterlässt zwar, anders als in Walt Disney Filmen, Spuren, doch erfüllt sie keinen notwendigen Zweck in der Geschichte und die Bestrafung hätte durch andere Maßnahmen erfolgen können. So erhalten die kindlichen Zuschauer auch hier keine Erklärung für die Gewalt. Die spannenden Momente vergehen schnell und die ruhigen Szenen überwiegen den Film, weshalb der Gesamteindruck friedlich wirkt. Dennoch sind die wenigen schrecklichen Szenen reich an Gewalt und Angst erzeugenden Bildern, was Kinder noch nicht verarbeiten können.

Der Film ist sehr realitätsnah. Durch seine fehlerhaften Charaktere und die Ansiedlung in der Wirklichkeit, kann die Handlung wirklich so passiert sein. Die Kinder haben kein Geld, kein Essen und kein Zuhause. Somit stehen reale Probleme im Vordergrund, die auch die kindlichen Zuschauer nachvollziehen können und bei sich wiederfinden. Auch wenn der Film in einer Zeit spielt, welche Kinder nicht nachvollziehen können, so verstehen sie doch die Probleme und können ihre Distanz nicht wahren. Einzig die

Geister können sie als fantastisch einordnen. Da dies jedoch eines der hoffnungsvollen Elemente des Filmes ist, ist dies in einer durchweg realen Handlung wenig effektiv.

Die letzten Glühwürmchen ist nicht für Kinder geeignet. Sie können die Gewalt nicht in den Gesamtkontext einordnen. Auch das schwindende Selbstbewusstsein und das negative Ende können sie nicht verarbeiten. Obwohl sich die ruhige Narration und die kindlichen Werte und Empfindungen an Kinder richten und für sie nachvollziehbar sind, verschwinden diese Elemente neben der Gewalt und den negativen Geschehnissen. Der Film erzeugt nicht nur Angst sondern bewahrheitet diese. Kinder erfahren keine Auflösung der Probleme und der Angst, sondern eine Bestätigung dieser und ein Scheitern der Hauptcharaktere.

7 Fazit

Das Ziel der Arbeit war es herauszufinden, inwiefern die Filme des Studio Ghibli und die Filme von Walt Disney als Kinderfilme zu bezeichnen sind. Es sollte geklärt werden, ob die Gleichsetzung von Zeichentrickfilmen und Kinderfilmen gerechtfertigt ist. Diese Fragen galt es anhand der Filme *Pinocchio* und *Die letzten Glühwürmchen* untersucht werden. Weiterhin sollte eine allgemeine Definition von Kinderfilmen erstellt werden. Auch die behandelten Charaktere und Themen der jeweiligen Filme sowie ihre Hintergründe galt es zu definieren.

Im ersten Teil der Arbeit wurde eine Definition von Kinderfilmen erstellt. Die gesamte Arbeit bezieht sich auf die Ergebnisse dieser Untersuchung und prüft die Beispielfilme darauf um festzustellen, ob sie für Kinder geeignet sind. Kinderfilme müssen besondere Aspekte beachten, da sie eine Verantwortung gegenüber ihrem noch unerfahrenen Publikum haben. Sie sollten den Kindern die Angst vor der Zukunft nehmen und sie auf einen rechten Weg führen. Ein Kinderfilm sollte ihre Wünsche und Ängste bedienen und ihnen Mut machen, Letztere zu überwinden. Dazu muss das Kind sich mit den Charakteren identifizieren können. Diese müssen in der Handlung an Stärke gewinnen und ein gutes Beispiel für die Zuschauer abgeben. Weiterhin hilft es ihnen, wenn die Charaktere eindeutig positiv beziehungsweise negativ konnotiert sind und es einen positiven Ausgang gibt. Die Handlung darf nicht zu kompliziert sein, am Besten sind kurze, episodische Geschichten. Da es Kindern schwer fällt, den Film von der Realität zu unterscheiden, sollte der Film eindeutig fiktional angelegt sein, so dass die Kinder ihre Distanz wahren können. Die Filme sollen nicht gänzlich von Gewalt befreit sein, da sie in der Realität auch existiert, allerdings sollte sie sinnvoll innerhalb der Handlung thematisiert und diskutiert werden. Spannende Szenen müssen sich mit entspannenden Szenen abwechseln und Konflikte müssen schnell aufgelöst werden.

Im zweiten Teil der Arbeit wurde sich mit den Filmen und der Arbeit von Walt Disney auseinandergesetzt. Es wurde eine Zusammenfassung von Charakteren und Themen erstellt, die sich wiederholt in seinen Filmen wiederfinden. Auch die Ursachen für die Art, wie er seine Filme machte, wurden beleuchtet. Walt Disneys Filme funktionieren alle nach dem selben Schema. Es gibt eine eindeutig positiven, aber oft farblosen, Helden welcher den offensichtlichen und reinen Bösewicht am Ende besiegt. Unterstützt werden sie dabei von einem Nebencharakter der sowohl für die lustige Abwechslung sorgt als auch den Zuschauer durch die Handlung führt. Alle Filme sind

in einer märchenhaften Welt ohne reale Probleme angesiedelt, in welcher die Kinder von ihren Eltern getrennt werden. Dargestellte Tiere sind verfremdet und niedlich, Gewalt bleibt ohne Konsequenz. Auch der Film *Pinocchio* folgt diesen Schemata.

Somit lässt sich hier ein Teil der Hauptfrage beantworten. Walt Disney Filme sind im Großen und Ganzen als Kinderfilme zu bezeichnen. Sie folgen beinahe allen Klassifikationen eines solchen Filmes, welche im ersten Teil der Arbeit definiert wurden. Nur zwei Aspekte sind für Kinder als bedenklich einzustufen. Zum Einen verfremdet Walt Disney die Realität, so dass Kinder diese für wahr halten und sich in Gefahr begeben können, wenn etwa wilde Tiere als freundlich und ungefährlich dargestellt werden. Zum Anderen schirmen Walt Disney Filme Kinder von der Wahrheit ab und konfrontieren sie nicht mit realen Problemen. Die Filme zeigen eine harmonische Welt auf in welchen am Ende alle Probleme restlos gelöst sind. Auch Kinder werden in der Realität oft mit Gewalt konfrontiert, welche in den Walt Disney Filmen nicht vorhanden sind. Somit werden sie nicht auf das Leben vorbereitet und glauben an eine Märchenwelt, welche jedoch nicht der Wahrheit entspricht.

Der dritte Teil der Arbeit widmet sich dem Studio Ghibli. Wie bei Walt Disney zuvor werden auch die wiederkehrenden Charaktere und Themen des Studio Ghibli aufgeführt, sowie die Hintergründe der Filme untersucht. Studio Ghibli Filme unterscheiden sich voneinander, keiner gleicht dem anderen. Die Protagonisten machen Fehler und sind nicht perfekt, sie alle haben ihren eigenen Charakter. Sie unterscheiden sich nur mit ihren Entscheidungen und Reaktionen auf Geschehnisse von den Bösewichten. Diese sind weiterhin niemals ausschließlich böse und können bekehrt und sogar gut werden. Eine große Rolle spielen zudem Geister und Götter, die in der japanischen Kultur angesiedelt sind. Diese sind ebenso wandelbar wie die Charaktere. Studio Ghibli bedient sich verschiedener Themen die in den meisten ihrer Filme auftreten. So durchlaufen die Charaktere eine psychische wie physische Metamorphose, oftmals das Erwachsenwerden von Kindern, und suchen ihre eigene Identität. Die Filme sind von Sehnsucht nach etwas Vergangenen oder einer besseren Zukunft gezeichnet, dessen Abwesenheit elegisch beklagt wird. Das wichtigste Thema der Studio Ghibli Filme ist die Natur und die Tradition. Menschen und Natur können nicht im Einklang leben und beschwören somit Konflikte herauf, wo nur die Natur und nicht etwa die Charaktere als Helden fungieren. Die Filme kreieren oftmals eine neue, fantastische Welt die über einen gewissen Realismus verfügt und auch so existieren könnte. Ein weiteres, besonderes Element der Studio Ghibli Filme ist das Fliegen und der Einsatz von Flugmaschinen, welches den Charakteren eine neue Perspektive auf das Geschehen ermöglicht.

Hier wird der restliche Teil der Hauptfrage der Arbeit beantwortet. Studio Ghibli Filme sind eingeschränkt als Kinderfilme zu bezeichnen. Die Filme sind alle unterschiedlich. Obgleich sie sich alle an ein kindliches Publikum richten, sind sie doch nicht alle für dieses geeignet. Gerade *Die letzten Glühwürmchen* ist an vielen Stellen zu unverständlich und grausam. Es können nicht alle Elemente der Filme von Kindern verstanden werden. So macht es die Wandelbarkeit der Charaktere zwar für Kindern einfacher, sich mit ihnen zu identifizieren, verwirrt sie jedoch auch, da sie nun nicht mehr wissen, wem sie vertrauen können. Die Filme sind an das japanische Publikum gerichtet, weshalb viele Aspekte in der westlichen Kultur kaum nachzuvollziehen sind. Oft werden Krieg und Zerstörung thematisiert und die Situation kann nicht eindeutig aufgelöst werden, was bei Kindern Angst hervorrufen kann. Jedoch will das Studio Ghibli, im Gegensatz zu Walt Disney, Kindern die Realität nicht verschweigen. Deshalb konfrontiert es sie mit echten Problemen und realistischen Charakteren. Sie wollen die Kinder nicht belügen. Somit können die Kinder wichtige Lektionen mitnehmen. Da die Filme jedoch viele fantastische Elemente beinhalten, können Kinder dennoch ihre Distanz wahren. Studio Ghibli will Kindern die Wahrheit vor Augen führen, was ihnen eine realistische Aussicht auf die Zukunft gewährt. Jedoch sollten die Filme mit Erwachsenen zusammen reflektiert werden, da es Kindern schwieriger fallen könnte, sie zu verarbeiten.

So lässt sich sagen, dass Zeichentrickfilme längst nicht mehr einfach als Kinderfilme zu bezeichnen sind. Auch wenn sie Kindern wichtige Lektionen vermitteln können, ist es doch auch mögliche Angst und Grauen mit ihnen zu erzeugen. Jeder Film, gerade die des Studio Ghibli, sollten mit Vorsicht betrachtet werden. Sie als Kinderfilme einzustufen, nur weil sie animiert sind, wäre falsch. Dies kann in Zukunft auch auf weitere Zeichentrick- und anderweitig animierte Filme übergehen. Vielleicht werden sie nicht mehr nur als Kinderfilme eingestuft sondern als eigenes Gestaltungsmittel eines Filmes anerkannt. Auch Kinderfilme könnten in der Zukunft gewagter werden. Vielleicht trauen sie Kindern bald mehr zu und verschweigen ihnen die Wirklichkeit nicht mehr. Zeichentrickfilme könnten jedoch auch durch ihre Affinität zu Kindern dazu genutzt werden, ihnen wertvolle Hinweise auf ihren Lebensweg mitzugeben, so wie die Filme des Studio Ghibli dies schon tun.

Abschließend lässt sich sagen, dass Walt Disney Filme als Kinderfilme einzustufen sind, Kindern aber viele Wirklichkeiten verschweigt. Das Studio Ghibli jedoch hat auch Filme herausgebracht, die für Kinder nicht geeignet sind. Die Filme, die es sind, zeigen den Kindern jedoch die Realität, was ihnen in ihrem Leben weiterhelfen kann. Sie muten Kindern mehr zu als die Filme von Walt Disney.

Literaturverzeichnis

Selbstständige Publikationen

BAACKE, DIETER: Kevin, Wayne und andere – Kinder und ästhetische Erfahrung. In: von Gottberg, Joachim / Mikos, Lothar / Wiedemann, Dieter (Hg.): Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

BASGIER, THOMAS: Die letzten Glühwürmchen. In: Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres Animationsfilm. Stuttgart, 2007.

BICHLER, MICHELE: Anime sind anders - Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien. Marburg 2004.

BLOTHNER, DIRK: Zur Kulturpsychologie des Kinderfernsehens. In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

COULMAS, FLORIAN: Die Kultur Japans – Tradition und Moderne. München 2003.

EWALD, SILKE: Bube-Dame-Joker – was bin ich? In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

EXNER, CHRISTIAN / KÜMMERLING-MEIBAUER, BETTINA (HG.): Von wilden Kerlen und wilden Hühner - Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburg 2012.

FELSMANN, KLAUS-DIETER: Kinderfilm und Jugendschutz. In: Schäfer, Horst / Wegener, Claudia (Hg.): Kindheit und Film – Geschichte, Themen und Perspektiven des Kinderfilms in Deutschland. Konstanz 2009.

FINGER, GERTRAUD: Brauchen Kinder Ängste? - Wie Kinder an ihren Ängsten wachsen. Stuttgart 2004.

FISCHER, GABRIELE: Fernseh motive und Fernsehkonsum von Kindern – Eine qualitative Untersuchung zum Fernsehalltag von Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren. München 2000.

FRIEDRICH, ANDREAS / HENZ, DOMINIQUE: Schneewittchen und die sieben Zwerge. In: Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres Animationsfilm. Stuttgart, 2007.

GERDES, JULIA: Schneewittchen und die sieben Zwerge. In: Koebner, Thomas / Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.): Filmgenres Kinder- und Jugendfilm. Stuttgart 2010.

DR. GÖTZ, MAYA: Wenn Kinder fernsehen. In: von Gottberg, Joachim (Hg.): Kinder vor der Kiste – Was sie sehen und wie sie damit umgehen. Konstanz 2009.

KLINGENMAIER, THOMAS: Pinocchio. In: Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres Animationsfilm. Stuttgart, 2007.

KOEBNER, SASCHA: Chihiros Reise ins Zauberland. In: Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres Animationsfilm. Stuttgart, 2007.

KOEBNER, THOMAS, KÜMMERLING-MEIBAUER, BETTINA (HG.): Filmgenres Kinder- und Jugendfilm. Stuttgart 2010

LE BLANC, MICHELLE / ODELL, COLIN: Studio Ghibli – The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. Harpenden 2009.

LENSEN, MARGRIT: Qualitätskriterien für das Kinderfernsehen. In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

LENSEN, MARGRIT / SCHORB, BERND / THEUNERT, HELGA (HG.): Wir gucken besser fern als ihr! - Fernsehen für Kinder. München 1995.

MIKOS, LOTHAR: Kinder und Medien - Annäherungen. In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

MIKOS, LOTHAR: Medienkompetenz als Erziehungsziel – Jugendschutz und Pädagogik als Partner der Kinder - Einleitung. In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

MIYAZAKI, HAYAO: Starting Point 1979 -1996. Aus dem Japanischen von Beth Cary und Frederik L. Schodt. San Francisco 2009.

NAPIER, SUSAN J.: Anime From Akira to Princess Mononoke – Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York 2001.

NIEDER, JULIA: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg 2006.

NOSAKA, AKIYUKI: Das Grab der Leuchtkäfer. Aus dem Japanischen von Irmela Hjiya-Kirschner. o.O 1967.

PLATTTHAUS, ANDREAS: Von Mann & Maus - Die Welt des Walt Disney. Berlin 2001.

REITBERGER, REINHOLD: Walt Disney. Hamburg, 1979.

SCHÄFER, HORST: Kinder, Krieg und Kino – Filme über Kinder und Jugendliche in Kriegssituationen und Krisengebieten. Konstanz 2008.

SCHÄFER, HORST / WEGENER, CLAUDIA (HG.): Kindheit und Film – Geschichte, Themen und Perspektiven des Kinderfilms in Deutschland. Konstanz 2009

SCHICKEL, RICHARD: Disneys Welt - Zeit, Leben, Kunst & Kommerz des Walt Disney. Aus dem Englischen von Christian Quatmann. Berlin, 1997.

STEWEN, CHRISTIAN: The Cinematic Child – Kindheit in filmischen und medienpädagogischen Diskursen. Marburg 2011.

STEWEN, CHRISTIAN: (Un)Möglichkeiten des Kinderfilms. In: Exner, Christian / Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.): Von wilden Kerlen und wilden Hühner - Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburg 2012.

STILETTO, STEFAN: Filmische Reisen ins Grenzgebiet: Angst im Kinderfilm. In: Exner et al.: Von wilden Kerlen und wilden Hühner - Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburg 2012.

TWELE, HOLGER: Horrorfilme für Kinder? In: Exner et al.: Von wilden Kerlen und wilden Hühner - Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburg 2012.

TULODZIECKI, GERHARD: Erziehung und Bildung im Medienzusammenhang. In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

UHLENBROCK, TIMO: Kinofilme und ihre Altersfreigaben – Eine medienpädagogische Auseinandersetzung. Saarbrücken 2007.

VERST, LUDGER: Runder Tisch Qualitätsfernsehen für Kinder. In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

VÖLCKER, BEATE: Kinderfilm – Stoff- und Projektentwicklung. Konstanz 2005.

VOLLBRECHT, RALF: Kultureller Weltblick – Anime und Manga. In: Schäfer et al.: Kindheit und Film – Geschichte, Themen und Perspektiven des Kinderfilms in Deutschland. Konstanz 2009.

WIEDEMANN, DIETER: Kinder an die Fernbedienung! In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

WEGENER, CLAUDIA: Der Kinderfilm: Themen und Tendenzen. In: Ebbrecht, Tobias / Schick, Thomas (Hg.): Kino in Bewegung – Perspektiven des deutschen Gegenwartsfilms. Wiesbaden 2011.

WEGENER, CLAUDIA: Einführung: Filmbildung und Praxis. In: Wegener, Claudia / Wiedemann, Dieter (Hg.): Kinder, Kunst und Kino – Grundlagen zur Filmbildung aus der Filmpraxis. München 2009.

WOLF, LOTHAR: Die Medienkompetenz von Erzieher/innen und von Kindern oder: wer erzieht wen. In: von Gottberg et al.: Kinder an die Fernbedienung – Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997.

Aufsätze, Zeitschriftenartikel, etc.

FSK FREIWILLIGE SELBSTKONTROLLE DER FILMWIRTSCHAFT GMBH: FSK-Broschüre - Altersfreigaben für Filme. http://www.fsk.de/media_content/2010.pdf [Zugriff vom 09.07.2014].

Unbekannt: Restrict Disney-Film. <http://news.google.com/newspapers?id=LYwAAAAIBAJ&sjid=QagFAAAAIBAJ&pg=2605,702028&dq=snow+white&hl=en> [Zugriff vom 08.07.2014], In: The Montreal Gazette, 1938, 32.

WAGNER, WIELAND: Disney belügt Kinder. <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-27390371.html> [Zugriff vom 08.07.2014], in: Der Spiegel, 2003, 25.

Audiovisuelle Medien

Die letzten Glühwürmchen - Collector's Edition (DVD). AV Visionen GmbH. 2004.

Pinocchio – Special Collection (DVD). Walt Disney. 2012.

Anlagen

Anlage 1: Filmverzeichnis

XII

Anlage 1: Filmverzeichnis

101 Dalmatiner (1961), FSK: 0

Alice im Wunderland (1951), FSK: 0

Bambi (1942), FSK: 0

Chihiros Reise ins Zauberland (2001), FSK: 0

Cinderella (1950), FSK: 0

Dornröschen (1959), FSK: 0

Das Dschungelbuch (1967), FSK: 0

Dumbo (1941), FSK: 0

Kikis kleiner Lieferservice (1989), FSK: 0

Die letzten Glühwürmchen (1988), FSK: 6

Die Hexe und der Zauberer (1963), FSK: 0

Mein Nachbar Totoro (1988), FSK: 0

Nausicaä aus dem Tal der Winde (1984), FSK: 12

Peter Pan (1953), FSK: 0

Pinocchio (1940), FSK: 0

Pom Poko (1994), FSK: 6

Ponyo – Das große Abenteuer am Meer (2008), FSK: 0

Porco Rosso (1992), FSK: 12

Prinzessin Mononoke (1997), FSK: 12

Das Schloss im Himmel (1986), FSK: 6

Schneewittchen und die sieben Zwerge (1937), FSK: 0

Susi und Strolch (1955), FSK: 0

Tränen der Erinnerung – Only Yesterday (1991), FSK: 12

Das wandelnde Schloss (2004), FSK: 6

Wie der Wind sich hebt (2013), FSK: 6

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hamburg, den 21. 07. 2014

Sarah Manon Kempen